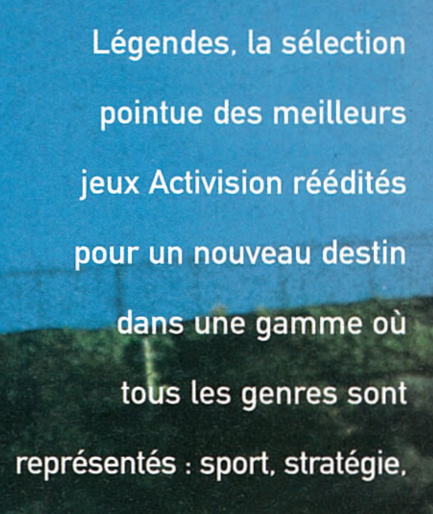

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
WWW.JOYSTICK.FR
#112
FÉVRIER 2000
TESTS PLANESCAPE TORMENT ULTIMA IX ASCENSION
REPORTAGES COLIN MCRAE RALLY 2 THIEF II
PREVIEWS SUPERBIKE 2000 NOX MESSIAH
MATOS CARTE 3D ATI RAGE FURY MAXX
SHOGUN
TOTAL WAR
T 2788 - 112 - 38,00 F
PLANESCAPE TORMENT • ULTIMA IX • SHOGUN TOTAL WAR
joystick
112
FÉVRIER 2000 • 38 F
OR NOIR MER ROUGE
NUMÉRO 112 • FÉVRIER 2000 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

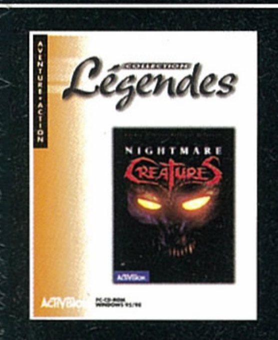
REFLEXION FAITE



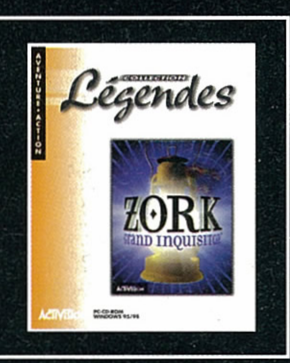
Légendes, la sélection pointue des meilleurs jeux Activision réédités pour un nouveau destin dans une gamme où tous les genres sont représentés : sport, stratégie,

NDES

arcade,aventure/action, réflexion, jeu de rôle et simulation. Leur prix ? Aussi petit que leur envergure est grande, c'est-à-dire 99 F.







LES PREMIERS PRIX SE DISTINGUENT.

JOYSTICK
est édité par la société HACHETTE DIGITAL PRESSE
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
SIÈGE SOCIAL : 10, rue Thierry-Le-Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex
RÉDACTION : 124, rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99.
GÉRANTE : Christine Lenoir
DIRECTEUR DÉLÉGUÉ ADJOINT : Pascal Traineau
PRINCIPAL ASSOCIÉ : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE,
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Olivier Scamps
RÉDACTEUR EN CHEF : Cyrille Baron
RÉDACTEURS EN CHEF-ADJOINTS :
Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Simone Audissou
CORRECTRICES : Viviane Fitas, Sonia Jensen
SECRÉTAIRE : Laurence Geuffroy
COURRIER LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule, Ackboo
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Ivan le Fou (Ivan Gaudé), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
RUBRIQUE MATOS : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)
A COLLABORÉ À CE NUMÉRO : Gabriel Lopez

LA MAQUETTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Christophe Gourdin
assisté de Stéphane Noël
CRÉATION MAQUETTE : Stéphane Noël
MAQUETTISTES : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
CORRECTEUR PHOTOGRAPHIQUE : Stéphane Leclercq
ILLUSTRATEUR : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
DIRECTRICE DE PUBLICITÉ :
Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE :
Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
CHEF DE PUB : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33
ASSISTANTE DE PUBLICITÉ : Cécile-Marie Réyé
PROMOTION : Hélène Chemin

112 FÉVRIER 2000

Sommaire

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS

36



DOSSIER
Aujourd'hui, aux U.S., une dizaine de hard core gamers vont se partager un gâteau de plus d'un million de francs, simplement pour s'être livré à leur passion : Quake. Eh oui, on n'est pas loin de pouvoir gagner sa vie uniquement en jouant – ce que les testeurs de Joy avaient déjà remarqué depuis longtemps.

40

REPORTAGES
Les jeux, de partout ils nous arrivent. Tenez, qui aurait pensé qu'à Lille, des passionnés étaient en train de développer Deathdealer, un Baldur's Gate-like ? Et Thief II aussi, courez lire le reportage de la suite de cet excellent simulateur de voleur.

64

TESTS
Traditionnellement, la période d'après les fêtes voit se tarir le flot des jeux. Erreur : février 2000 ne s'avère pas si pourri, avec de bons gros titres comme on les aime : Ultima IX, Planetscape Torment et même Hangsim, un simulateur de vol libre.

104

MATOS
Voyons voir : février, c'est un mois pair, donc c'est au tour d'ATI ne nous sortir une nouvelle carte accélérée, l'ATI Maxx. Et puis 2000, c'est une année bissextile. C'est pour ça que y a deux « x » dans le nom. C'est sûr, ça doit être pour ça.

140

PREVIEWS
La relève est assurée. Avec Shogun, Superbike 2000 et Nox qui commencent à nous faire de l'œil dans ce numéro, c'est autant de tests alléchants en perspective.

ET AUSSI...

COUVERTURE
Shogun Total War © 2000 E.A./Dreamtime/Creative Assembly

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F. ÉTRANGER : par bateau 339 F.
PAR AVION : sur demande au 01 55 63 34 15.
ANCIENS NUMÉROS : 01 41 34 87 75
VENTE : Promévente 01 41 34 95 87

PHOTOGRAVURE : CHAMPA – COMPO IMPRIM
IMPRIMÉ PAR : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
DISTRIBUTION : Transports Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
RÉDACTION/ANIMATION : Frédéric Garcia
CENTRE SERVEUR : Nudge Interactive

RÉALISATION DU CD-ROM :
Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 1998

CHANGEONS LA VIE POUR L'AN 2000

Microsoft® SideWinder
Precision Pro

399F
60€82



Le joystick **ERGONOMIQUE, DIGITAL** *et* ***PROGRAMMABLE.***

Technologie digitale optique
- Jeu plus rapide et maniement plus précis.
- Calibrage automatique (pas de dérive durant le jeu).
- Transfert des informations plus rapide.
- Technologie Optique de la molette des gaz.
- 16 boutons programmables.
- Sauvegarde de vos configurations personnelles.
- Chapeau multidirectionnel.
- Sensibilité du manche ajustable.
- Emulation CH/Thrustmaster.
- 30 profils de jeux inclus.

Autres caractéristiques :
- Nouvelle ergonomie.
- Rotation du manche
- Fonctionne sur port USB via un adaptateur et uniquement avec Windows 98.

Livré avec le nouveau driver SideWinder 3.0 pour une programmation personnelle de vos configurations.





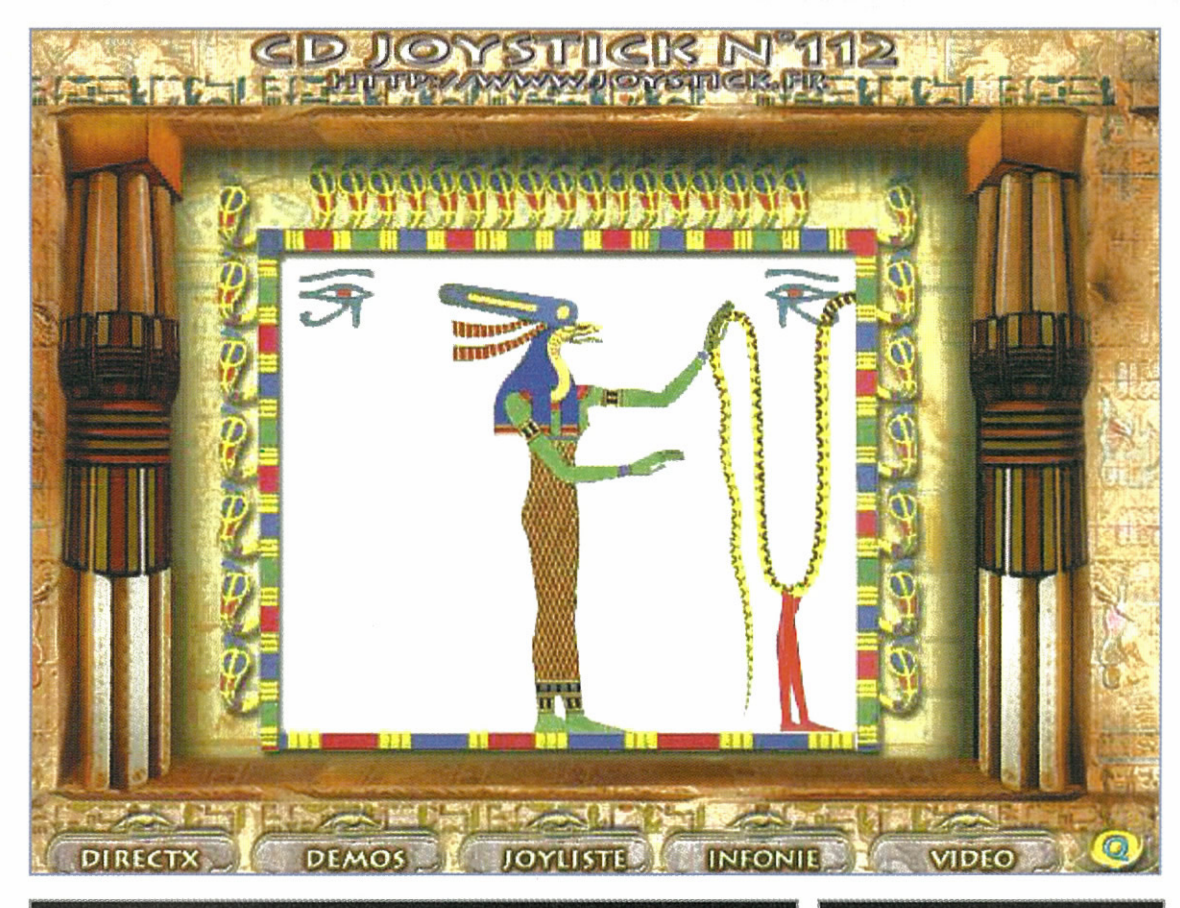


sommaire

Dans tous les business, il y a ce que l'on appelle (à tarte) « une période creuse ». Eh bien nous voilà en plein dedans et jusqu'au cou (couniette). Mises à part les deux démos exclusives que nous avons réussi à vous trouver, ça reste tout de même très calme Thérèse. Cela dit, vous n'avez pas tout perdu puisque c'est bourré de sharewares et les drivers pour cartes 3D sont de retour. Et puis, il y a la dernière version de CounterStrike (bêta 5) ainsi que le très attendu patch pour Rally 2000. Ah oui, les patches justement. Si vous voyez un patch qui s'appelle UT405, il ne s'agit pas d'une mise à jour d'Age of Empires mais d'Unreal Tournament, une petite erreur s'étant glissée dans les fichiers de description. Et joyeux Noël Felix (potin).

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« déziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip7.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants.

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX6.1 : indispensable pour les jeux sous WIN95.
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX 7.0

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 7.0

cd-rom n°112



LES DÉMOS EXCLUSIVES

SHOGUN, TOTAL WAR

Genre : Stratégie
Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SHOGUN et cliquez sur SETUP.EXE.

- REMARQUE :

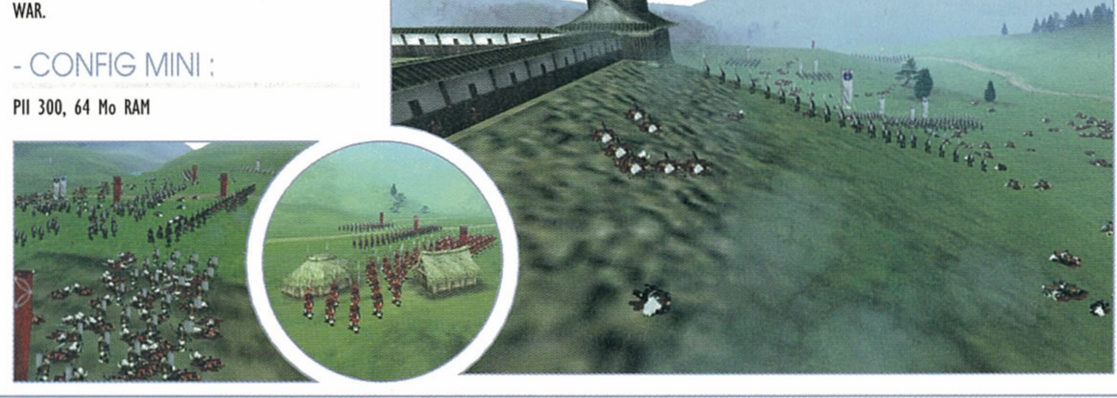
Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur TOTAL WAR.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM



KA 52 TEAM ALLIGATOR

Genre : Simulation
Éditeur : GT Interactive
Système : Windows 95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TEAMALLIGATOR et cliquez sur TEAMALLIGATOR.EXE.

- REMARQUE :

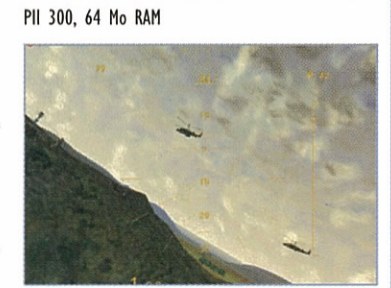
Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le C:\PROGRAM FILES\GT INTERACTIVE\TEAM ALLIGATOR et cliquez sur TEAMALLIGATORLAUNCHER.EXE. Attention cette démo nécessite un joystick.
Commande des gaz : augmenter, diminuer l'altitude
Joystick gauche, droite : rouler et glisser latéralement gauche, droite
Joystick avant, arrière : avancer, reculer
Joystick pivot gauche, droit : pivoter gauche, droite.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM









LES DÉMOS





PHARAON

Genre : Construction
Éditeur : Sierra
Système : Win 95/98

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\.PHARAON et cliquez sur SETUP.EXE.

- REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur SIERRA.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM







AGE OF WONDER

Genre : Stratégie/Rôle
Éditeur : Gathering of Developers
Système : Win95/98

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AGEOF-WONDER et lancez SETUP.EXE.

- REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur AGE OF WONDER. Suivez le tutorial pour connaître les commandes du jeu.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.










IMPERIUM GALACTICA II
ALLIANCES
Bâtissez-vous un empire et partez à la conquête des étoiles !
Aux commandes des armées spatiales et terrestres, vous devrez être aussi bon gestionnaire, stratège que diplomate.
Un jeu extrêmement complet (stratégie, gestion politique, économique et sociale, recherche, diplomatie, espionnage...) mais très accessible grâce à une interface simple et intuitive.
Plus d'une heure de séquences éblouissantes en images de synthèse.
Des combats spatiaux en temps réel où votre rapidité de décision sera mise à rude épreuve!
joystick : 90 %
PC Jeux : 93 %
PC Team : 93 %
Game On : 5/5
DIGITAL REALITY
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min
PC CD
© 1999 GT Interactive. Tous droits réservés. Tous les logos et toutes les marques cités sont la propriété de leurs sociétés respectives.

LES DÉMOS

SHADOW COMPANY

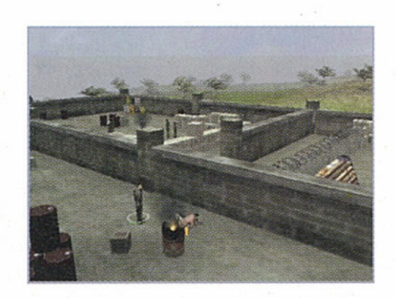
Genre : Action
Éditeur : Ubi Soft
Système : Win95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SHADOWCOMPANY et lancez SHADOWCOMPANY.EXE.

- REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.



- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur SHADOW COMPANY. Suivez le mode entraînement pour connaître les commandes. Vous pouvez les configurer dans le menu des options.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.



Attention, le patch UTpatch405b.exe dans le rubrique patch n'est pas destiné à Age of Empires. C'est un patch pour Unreal Tournament comme son nom l'indique.

SPEC OPS 2

Genre : Stratégie/Action
Éditeur : Zombie
Système : Windows 95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SPECOPS2et lancez SETUP.EXE.

- REMARQUE :

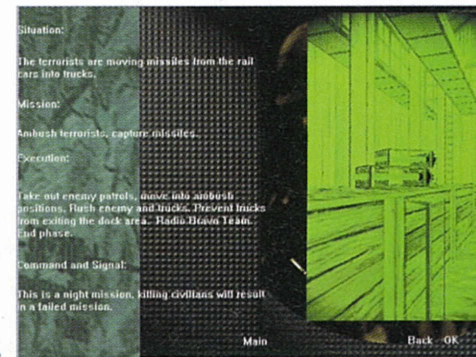
Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

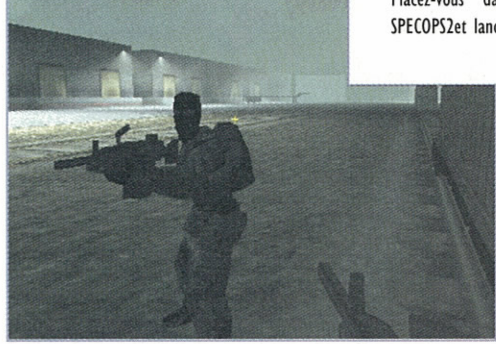
- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur SPEC OPS 2. Les touches sont indiquées dans le menu des options.

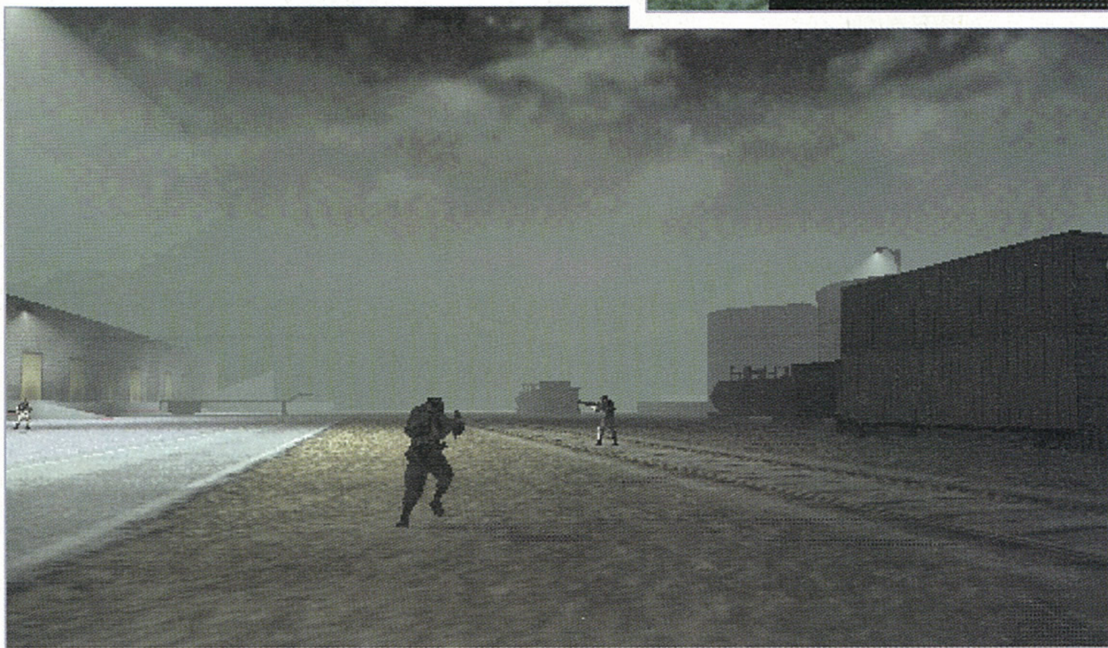
- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.





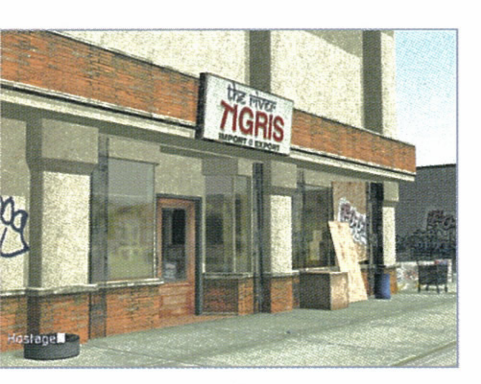





HAUT-PARLEURS
Live the experience
CAMBRIDGE SOUNDWORKS
CREATIVE
CREATIVE



LES DÉMOS



SWAT3

Genre : Stratégie/Action
Éditeur : Sierra
Système : Win95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SWAT3 et lancez SWAT3.EXE.

- REMARQUE :

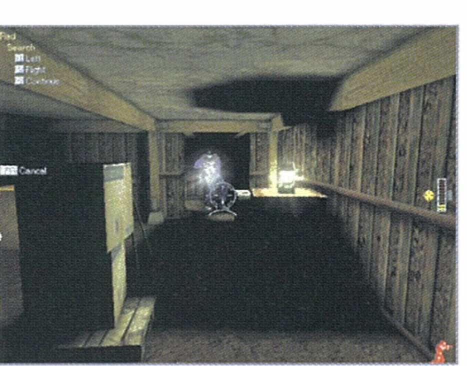
Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur SIERRA. Allez dans les options pour configurer les touches.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.





BONUS INFONIE

Le kit de connexion Infonie « Infonie Top » vous permet de vous connecter au Net par un système de forfait. 189 F pour 40 heures de connexion, coût de l'appel inclus. Pas mal, non ?

CONTENU DU CD-ROM JOYSTICK N° 112

Certains fichiers ayant été ajoutés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR :

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche ECHAP ou bien sur ALT-F4.

LANCEMENT DE LA JOYSLIST

Cliquez sur le programme JOYLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

LE CONTENU

DIRECTX 7.0 :

Répertoire \DATA\DIRECT7
Cliquez sur DX70FRN.EXE

KIT DE CONNEXION WORLD ON LINE :

Répertoire \DATA\INFONIE
Cliquez sur SETUP.EXE

LES DÉMOS :

Répertoire \DATA\DEMOS

ageofwonder\Setup.exe	Age of Wonder
pharaon\SETUP.EXE	Pharaon
shadowcompany\shadowcompany.exe	Shadow Company
Shogun\Setup.exe	Shogun Total War
specops2\SETUP.EXE	Special Ops 2
swat3\swat3.exe	S.W.A.T. 3
TeamAlligator\TeamAlligator.exe	KA-52 Team Alligator

TOUS LES AUTRES FICHIERS (PATCHES, CARTES 3D, PHARMACIE, MUSIQUE...) SE TROUVENT DANS LE DOSSIER SHAREWARES : RÉPERTOIRE \DATA\SHAREWARES.

CARTES 3D :

RÉPERTOIRE CARTES 3D

s540extreme_w9x_0301.exe	Drivers Diamond Stealth III série 500
turboglv1.exe	Turbo GL Matrox pour G400 et G400 Max
v3ovclk.zip	Overclokage de la Voodoo 3
v3w9x-figs-retail-dx7.exe	Drivers DirectX7 Voodoo3 2000/3000
vbw9x-10300-dx7.exe	Drivers DirectX7 Voodoo Banshee
vd2dx7beta.exe	Drivers DirectX 7 pour Voodoo2
viperII_metal.exe	Diamond Viper II (S3 Savage 2000) pour Unreal Tournament
viperII_w9x_90109.exe	Drivers Diamond ViperII Z200 Series
w98_r128_4_11_6216_en.exe	Drivers ATI 128 (sauf All in Wonder)
w9x_541.exe	Drivers Matrox pour G400 (et G400 Max)
Win9xAGP_368.zip	TNT, TNT2, TNT2 M64, GeForce (SDR/DDR)

LES PATCHES

RÉPERTOIRE PATCHES

EJPatch.exe	Earthworm Jim 3D
Fr_opfor1001.EXE	Opposing Force 1.0.0.1
halflifev1015.exe	Half-Life 1.0.1.5
impg13f.zip	Imperium Galactica 1.3 update
q3pointbeta.exe	Patche bêta pour Quake 3
RAL5_271.ZIP	Rally Championship 2000 2.71
ssbupdate_1035.exe	Supreme Snowboarding 1.035
TS117FR.ZIP	Tiberian Sun 1.17
UTPatch405B.exe	Age of Empires Update v1.0c

LES UTILITAIRES DE COMMUNICATION :

RÉPERTOIRE COMMUNICATION

akiller11.zip	Advertising Killer 1.1 for Win9x
bm12setup.exe	Bookmarker 1.2
copernic2000.exe	Copernic 2000
cute3532t.exe	CuteFTP 3.5
DAP3908.EXE	Download Accelerator Plus
FTPSETUP.EXE	G6 FTP Server bêta 6
LFTP262.EXE	LeapFTP 2.62
mdbsetup.exe	Mass Downloader v1.2.70
sp.zip	Site Publisher
SyGate31.exe	SyGate Version 3.1
vnc-3.3.3r2_x86_win32.zip	WinVNC 3.3.3 R2 for Windows 9x/NT

LE GRAPHISME

RÉPERTOIRE GRAPHISME

Vous y trouverez des images pour vos fonds d'écran (non comprises dans la liste ci-dessous), ainsi que les sharewares suivants :

acdsee300.exe	ACDSee 3.0
desktopdestroyer.zip	Desktop Destroyer
GLUT.ZIP	Librairie OpenGL GLUT
iview310.zip	I-View 3.10
perpixeldemo.zip	Demo 3D
tirex180.zip	Demo 3D
TRAPEZE.ZIP	Demo 3D
trt110.exe	Transtext
vde_05.zip	Verdana Desktop Enhancement V05
voodoolights1_2_5b2.zip	Voodoolights 1.2.5 bêta 2

LES JEUX :

RÉPERTOIRE JEUX

HLChroniclesv1.exe	Missions solo pour Half-Life
HLCSbeta5update.exe	Mise à jour bêta 4 vers bêta 5 de Counterstrike
HLcsmaps.zip	Maps Counterstrike
HLRockCrowbar.zip	Mod Half-Life
Millenial_Angst_Pack.zip	Mod Unreal Tournament
skin_terror.zip	Skins pour Counter Strike

LA MUSIQUE :

RÉPERTOIRE MUSIQUE

FreeAmpSetup_2_0_0.exe	Lecteur de MP3
karelandzomik.zip	Des ziks XM
kjofol2000b1.exe	K-Jofol 2000 bêta 1
mods.zip	Des musiques au format XM
Winamp_plugin.zip	Des plug-ins pour Winamp

LES UTILITAIRES :

RÉPERTOIRE UTILITAIRES

bc.zip	Boot Configurator v1.3.0.
cutezip10b.exe	CuteZip 1.0 Beta
geoshellR4.zip	GeoShell 4
litestep-024_5.zip	LiteStep
nextstart2-full.zip	NextStart
sfsb17f.exe	FSB clock
talisman.zip	Talisman
tweaki2.exe	Tweaki 2
wc32v403.zip	Windows Commander v4.03
windowblinds101.zip	Windows Blinds 1.01
WRAR260.EXE	WinRar 2.60
xq-xsetup.zip	X-Setup

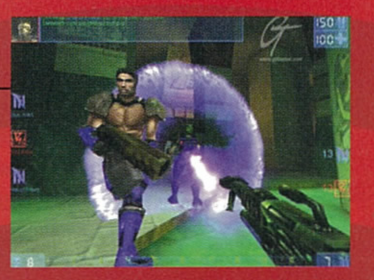
LA PHARMACIE :

RÉPERTOIRE PHARMACIE

PL95FR27.EXE	Panda Anti-Virus

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Digital Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



Patch 1.06 Jagged Alliance

Jagged Alliance 2 peine à sortir en France : aux dernières nouvelles, il devait atteindre nos rayons fin janvier. En attendant, le dernier patch (en V.O.) corrige des bugs somme toute assez discrets. En fait de bugs, ce sont peut-être plus des points de règles qu'il bidouille. Le nombre de points d'action demandés pour lancer une grenade Talon a été corrigé, ainsi que la précision du lanceur. Si le dernier ennemi d'un secteur qui n'est pas visible meurt, le jeu reconnaîtra enfin que la zone a été pacifiée. Les crashes qui survenaient lorsqu'un des personnages obtenait 100 dans une caractéristique ont désormais disparu. Les problèmes de duplication d'objets ont eux aussi été éradiqués.
Patch disponible au
ftp.joystick.fr/patchs/jaggedalliance2v106.zip

Unreal Tournament

Patch v.405b

Le patch pour Unreal Tournament est un beau morceau : il corrige les maladresses de programmation par poignées de cent. Le concurrent de Quake 3 Arena gagne surtout des améliorations de vitesse, ainsi que des corrections d'erreurs en Direct 3D. Les modes capture the flag ont eux aussi été revus de fond en comble. Mais en plus de cela, loin de se contenter de réparer les erreurs, ce gros fichier améliore un peu le jeu. Quelques petits changements interviendront au niveau du gameplay, comme par exemple des sons d'explosions beaucoup plus présents et des nuages de sang bien plus volumineux.
Le patch sur le CD de ce mois-ci ou au :
ftp.joystick.fr/patchs/unrealtournamentv405b.exe





L'hiver bat son plein, et tous les soirs, pour rentrer chez moi, je dois affronter les troupeaux d'otaries et les patches abandonnés par leurs développeurs

patches

sur mon paillasson. Mais face à la grande misère, il faut parfois savoir rester de glace. Bon, je vous laisse, ils réclament à bouffer.

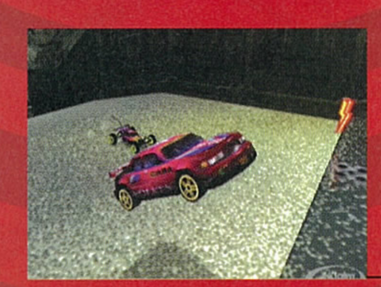


Re-Volt

Ce patch pour Re-Volt, notre jeu de voitures télécommandées préféré (et pour cause, c'est le seul) offre une compatibilité avec le mode de son 3D Aureal-parce-que-je-le-vaux-bien et Direct Sound 3D (EAX2.0). On trouvera aussi un utilitaire pour créer des fichiers de collisions pour les fichiers provenant du plug-in 3dsMax-Revolt. De plus, il ajoute quelques codes à taper dans la ligne de commandes pour désactiver par exemple le Force Feebdack ou des effets qui posaient problèmes avec certaines cartes 3D. C'est donc à ma connaissance le premier patch qui supprime des possibilités d'un jeu. Encore bravo.
Disponible au ftp.joystick.fr/patchs/revolt.zip

Fly ! Patch 0.83

Après quelques rendez-vous dans cette même rubrique, Fly ! va enfin pouvoir nous quitter puisque le patch 1.01.83 est dit Candidate. En clair, cela signifie qu'après un ultime fichier qui devrait être en tous points semblable à celui-ci, les développeurs de Terminal Reality ne corrigeront plus leur jeu. Cette décision à la fois risquée et peu ordinaire, et assez exceptionnelle pour qu'on en parle. Le patch corrige les lumières d'atterrissage qui ne marchaient pas trop sous Direct 3D. La tendance à piquer qu'avaient les avions lorsqu'on rentrait les volets a été réduite de moitié. Les cartes ATI Rage 128 fonctionnent désormais correctement en 1024x768. Les ILS canadiens ont été rajoutés dans la base de données. L'écran de navigation du Hawker fonctionne bien maintenant, les textures des scénarios prennent beaucoup moins de ressources et font moins chuter le framerate. Les périphériques USB ne font plus crasher le jeu au démarrage. Tiens, c'est bien le seul.
Disponible sur ftp.joystick.fr/patchs/flyv10183.exe







Miroir miroir, que me dis-tu ce mois-ci ? Que les avis sont bien partagés sur la nouvelle maquette. Certains aiment, d'autre moins. Que répondre à cela ? Nous avions reçu exactement les mêmes remarques sur la maquette précédente et je vous ficherais mon billet que la prochaine générera encore et toujours le même débat entre conservateurs et progressistes. Miroir miroir, je vois aussi que vous êtes nombreux à vous sentir bien seuls devant un PC planté. Vos messages commencent souvent par « Je sais que vous ne dépannez pas les lecteurs dont le PC est planté, mais j'ai vraiment besoin d'aide... ». Que vous répondre, sinon que oui, vous avez effectivement besoin d'aide ? Grand merci une fois de plus aux précieux habitants du channel IRC #joystick (sur undernet) et particulièrement à toutes les jeunes filles qui se cachent derrière tous ces pseudos ravissants : Fenlor, Kwisatz, Jesus-Arm, FrenchZed, Elidjah Raggal, Bone, Ze_PilOt, et bien sûr Exxos.

Joystick, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Pom2ter@Joystick.fr



Kurba'l beb*

(*oui, je débute en arabe)

Je voulais savoir où trouver des scénarios en français pour Age Of Kings.

Gul'dan

Deux adresses où trouver votre bonheur :
www.aokings.com/aok/dl_scn.shtml
http://altern.org/ravaoe/index.htm

Depuis que j'ai lu la page 95 de Joystick n° 95 (je veux bien sûr parler du mini-reportage sur Duke Nukem Forever), je m'étonne de ne plus avoir de nouvelles de ce jeu qui était pourtant prévu pour novembre 1998.

Toto le fou

La nouvelle date de sortie annoncée par 3dRealms est la suivante : « Quand ce sera fini ». Ils ont subitement choisi de passer au moteur d'Unreal en plein milieu de leur développement et le trafiquent maintenant à leur convenance, ce qui a notablement retardé le projet.

J'aimerais savoir si une suite du super jeu Total Annihilation est prévue, et si oui, pour quand ?

Ludovic

Cavedog, après avoir abandonné Amen : The Awakening (un jeu de shoot), recentre toute son activité sur les titres Total Annihilation, dont Total Annihilation 2. Aucune date n'est annoncée.

Je vous écris suite à votre test concluant à l'égard de Flight Simulator 2000 : j'ai acheté la version professionnelle. Le seul problème, c'est que je ne dépasse pas souvent les 20 images/sec. et que je tourne en moyenne à 15 images/sec. Je ne pense pas que ce soit normal. Je dispose pourtant d'un Celeron 433 avec 128 Mo de Ram et une Xentor à 16 Mo. J'ai téléchargé les derniers drivers de ma carte, sans amélioration. Est-ce que c'est normal ? Est-ce qu'il faut augmenter la RAM ?

Paul (Melun)

Non, mais vous pouvez mettre le swap disk de Windows au double de votre RAM. De plus, pour obtenir une (légère) amélioration de ses performances, téléchargez le dernier patch. Cela dit, c'est pas mal, 20 fps, avec Flight Sim ; le jeu n'a jamais été très fluide. Petite astuce : réduisez la distance d'affichage des textures (20) et la distance de visibilité à 80 miles, et surtout, enlevez l'option « Analyser le vol ».
ftp://ftp.joystick.fr/patchs/

Je me suis aperçu que mon ordinateur brouillait CANAL+ par de longues diagonales, dans ma maison et chez mes voisins.

Une solution de fortune consistera à couvrir le mur qui vous sépare de vos voisins de papier aluminium, ou de barbelés. Dans un récent Joystick, la rubrique C'EST LE DELCO abordait justement ce problème et précisait qu'il faut activer une option dans le BIOS qui s' appelle « Spread Spectrum ». Vous pouvez aussi essayer de le brancher sur une autre prise de courant.

Dans le test de Tomb Raider 4, dans le coin en bas à droite de la page 97, je viens de voir quelque chose d'incohérent : on voit le side-car de Lara un coup à sa gauche, un coup à sa droite. Avez-vous une explication ?

Saint-brice

L'explication est toute simple ; la première photo a été prise en Angleterre.

Il y a de cela quelque temps, vous parliez d'un simulateur de vie de famille. Impossible de remettre la main sur le magazine, impossible de me souvenir du titre. J'attends pourtant ce jeu avec impatience.

SexStarved

Il s'agit de The Sims. Un genre d'aquarium virtuel, avec non pas des poissons, mais des tas d'américains moyens. Ils s'inviteront à des barbecues, se marieront, achèteront des tas d'objets inutiles, divorceront, mangeront trop gras, etc. Le projet est effectivement alléchant, mais reste à voir s'il s'agira réellement d'un jeu ou simplement d'un gadget amusant. Le développement semble bien avancer et The Sims devrait sortir au plus tard au printemps. www.thesims.com

Je ne sais pas si vous avez fini Spycraft, édité par Activision vers 1995, mais à la fin, ils laissent espérer la sortie d'un Spycraft 2. Quand sera-ce le cas ?

Tomate.

Il y a peu d'espoir qu'un second volet à Spycraft voie le jour : William Colby, l'ex-directeur de la CIA à la retraite (prédécesseur de Bush à ce poste), qui a grandement aidé au développement du jeu étant décédé deux mois après sa sortie. Pour mémoire, rappelons qu'il a été abattu d'un coup de fusil, suite à la regrettable méprise d'un chasseur qui l'aurait pris pour un daim. Ah oui, détail amusant, il était vêtu de rouge et assis dans sa barque, au milieu d'un lac (tout est véridique).

J'ai adopté un caribou mâle de 2 ans. J'ai ponté son poumon gauche sur le foie et j'ai essayé l'overclockage mais ça n'a avancé que de quelque MHZ.

AAT

Essayez avec un panda.

Je ne me rappelle plus le nom du logiciel permettant, à travers un réseau local, d'aller sur le Net en se connectant à une des machines du réseau qui, elle, est connectée à Internet.

FortMat

Il s'agit de Wingate. Une version d'évaluation est téléchargeable à l'adresse suivante : http://wingate.deerfield.com/ Quant à le configurer... vous verrez, c'est tout bête. Vous êtes ingénieur réseau, c'est bien ça ?

Où puis-je trouver Mirc pour Macintosh ?

Gilles

Il n'existe pas de version Mac de Mirc (qui se partage avec Virc la palme du meilleur browser d'irc). Son équivalent le plus sérieux sur cette plate-forme est Ircle 3.0.4 www.ircle.com Oui je sais, tous ces noms sont complètement débiles.

Pourriez-vous me dire quel est le meilleur soft entre Rave E-JAY2 et Pro DJ deluxe ?

Chris

Nous préférons Rave E-JAY2. Il propose moins d'échantillons que Pro DJ deluxe, mais ceux d'E-JAY2 sont bien plus originaux. La gamme E-JAY est d'ailleurs plébiscitée par la rédaction. Sinon, il y a aussi ACID de Sonic Foundry, plus cher, mais qui est parfait pour bidouiller ses arrangements. Les sons proposés sont aussi excellents.

Possédant C&C 2, je voudrais trouver des nouvelles unités. Peut-on en trouver sur Internet ? Et où ?

Toone

On trouve tout sur le Net. www.tiberiumsun.com ; cliquez sur « modification ».

J'aimerais savoir si on peut trouver de nouvelles maps d'Unreal Tournament sur Internet et si oui, sur quel site ?

Kenny

Tout ce que vous avez rêvé de downloader pour Unreal Tournament se trouve et se trouvera ici : www.planetunreal.com/

Je vous écris pour savoir s'il existe un soft permettant d'être prévenu quand on reçoit des appels téléphoniques lorsque l'on est connecté.

Vincent

Je ne vous remercie pas de cette question qui m'oblige à dire du bien de France Telecom, qui lance un service à 10 F/mois : quand vous êtes sur le Net, la personne qui vous appelle peut laisser un message, que vous recevez immédiatement par mail en .wav. C'est étrangement malin de la part de cette firme, pourtant responsable des cinq ans de retard que la France a pris sur Internet. Cela dit, bon nombre de drivers pour modems proposent une option similaire (une petite fenêtre s'ouvre à l'écran).

Outcast, l'affaire est dans l'patch

J'ai voulu tester Outcast, qui fonctionnait très bien sur mon PII450 Win98, sur ma nouvelle machine PIII 600 Win98 2e du nom, pour profiter d'un meilleur rendu graphique. Quelle ne fut pas ma surprise lorsqu'à l'installation, j'ai pu constater qu'après avoir tout copié sur mon disque dur, lors de la génération des icones, il efface alors tout le contenu du répertoire créé par Outcast... Donc impossible de le réinstaller. Désirant quand même jouer, je me suis dis « eh ben je le réinstalle sur une de mes autres machines ». Impossible de le faire car j'ai upgradé toutes mes machines avec Win98 2nd édition.

José S. DIP

Ce bug est corrigé par un patch disponible sur le ftp de joystick ftp.joystick.fr/patchs/outcastv3.exe ou bien sur le site officiel www.outcastcentral.com/files/

Ackboo devin

Dans votre numéro 109, datant de novembre 1999, à la page 40, vous parlez du FMD-ROM, qui peut contenir 1400 Go. Cependant, dans le numéro de janvier 2000 (Bonne année ! :-)), à la page 134, vous parlez sans le nommer du FMD, mais de sa capacité de 140 Go. On retrouve la même photo, où le gars tient son disque transparent. En plus, la société C-3D est nommée dans les deux articles. Alors 140 ? 1400 ? Y aurait pas une coquille quelque part, ou une erreur du responsable de la news (qui je l'espère recevra la bastonnade sur la place publique) ?

Gadro

Ackboo s'est effectivement emballé en tapant ses zéros. Le FMD-Rom pourra engranger 140 Go et non 1400... mais notre Boubou a aussi fait preuve de certaines qualités de prescience puisque C-3D prévoit maintenant de faire grimper cette capacité de stockage à 1000 Go. Pour récompense, Ackboo sera enfermé une semaine avec neuf femmes nues et son poids en chocolat. Pour punition, il sera finalement privé de sa récompense.

100 % Worldcraft

Vous êtes toujours plus nombreux à vous plonger dans l'éditeur Worldcraft et à partager en amateurs les affres que vivent au quotidien les level designers professionnels. La contagion a touché notre rédaction, mais presque tout le monde a abandonné sa première map après avoir pondu un cube au bout d'une nuit d'effort. Pour ceux qui, comme Gana et Ackboo, persévèrent et s'acharnent, voici quelques tuyaux :

J'ai récemment acheté Opposing Force et je me demandais si l'utilisation des nouvelles armes, des nouveaux monstres, etc., était possible avec Worldcraft. En effet, je n'arrive pas à éditer Opposing Force... Peut-être est-ce dû au fait qu'il s'agit d'un add-on ?

snOOz

Pour configurer Worldcraft, tous les détails sont donnés à cette adresse : www.halflifefusion.com/hldesign/levels_tut_1.htm mais il vous faudra un nouveau fichier .fdg pour Worldcraft. Remplacez le fichier halflife.fdg par opforce.fdg ou cstrike.fdg que vous trouverez ici : http://www.halflife.gamedesign.net/index.shtml Enfin, le manuel se trouve à cette adresse : http://halflife.gamedesign.net/tuts/opfor/index.shtml On se demande bien comment les gens faisaient avant Internet.

*J'ai acheté Half-Life, je l'ai fini, et maintenant je me défoule sur Counter Strike. Mais moi, ce que je veux, c'est créer mes maps. J'y arrive sans trop de problème avec Worldcraft, mais quand je sauvegarde la map, elle s'enregistre en tant que ficher *.map ou *.rmx. Je n'arrive donc pas à tester mes cartes, vu qu'il faut un ficher *.bsp. Ma question est donc la suivante : au secours ! Ah oui, j'en ai une autre : comment configurer Wordlcraft 2.0 pour créer des maps pour Counter Strike ?*

En fait, les .map sont des fichiers qui ne sont pas compilés. Il faut donc que vous lanciez la compilation avec les bons paramètres. Pour cela, choisissez l'option « Compilation longue ». Ce sont les compilations rapides qui donnent des .map. Enfin, n'oubliez pas d'utiliser le .fdg de Counter Strike (cstrike.fdg), sans quoi des problèmes de compatibilité apparaîtront sur votre carte, tels que les otages qui ne suivent pas les contre-terroristes pour se faire libérer.

Couacs de Quake

Je viens d'acheter Q3 pour Noël, et évidemment, quand je veux jouer en réseau, le jeu me dit : « This CD key is used by someone » ! Ça veut soit dire que quelqu'un a vu mon CD (impossible, il était sous cellophane), soit qu'elles sont faciles à trouver, leurs clefs de protection ! Comment puis-je trouver un CD key qui marche?

Fred

Quelques joueurs se sont payé la même frayeur que vous. Ils avaient en fait commis l'erreur de taper leur CD key, ce fameux code inscrit sur le boîtier du CD, en majuscules. Or, c'est impérativement en minuscules qu'il faut l'entrer sous peine de recevoir ce message. Cela dit, il est possible (mais vraiment rare) que quelqu'un utilise votre clé. En ce cas, contactez ID Soft ou Activision France.

J'ai acheté Quake 3 (comme tout le monde) et je voudrais faire un Timedemo pour comparer mes résultats avec ceux de Doc Caféine ! Et là, problème ! Comment fait-on pour qu'il affiche le nombre de frames par seconde ?

Luke Skywalker

Pour afficher en cours de partie les frames par seconde, dans la console (touche « ? »), tapez « Cg_drawfps 1 ». Mais attention le Time Demo est une manipulation à part : tapez « timedemo 1 » dans la console, lancez la démo, puis à la fin, faites à nouveau apparaître la console. Les résultats s'y afficheront alors.

Ce bon vieux l'76

Je suis un fan de Interstate 76 et j'y joue régulièrement via Internet. J'ai dernièrement téléchargé sur le site Activision le patch « Gold Edition » (80 Mo !!!) qui transforme littéralement ce jeu car il prend en compte les 3dfx et remplace les textures par de nouvelles très réalistes. Hélas, une fois ce patch installé, il n'y a quasiment plus de joueurs proposant des parties via Internet, alors qu'il y en a toujours dans la version « normale ». Je me connecte pourtant sur le même serveur mais j'ai l'impression que je ne peux jouer qu'avec ceux qui ont le même patch que moi, c'est-à-dire quasiment personne. Résultat : j'ai réinstallé la version de départ, avec ses graphismes « minitel » (et en plus mon P133 rame sans l'accélérateur graphique). Avez-vous des informations à ce sujet ?

Lunk

Aucun miracle à l'horizon. Le patch Gold, comme vous l'avez deviné, est incompatible avec les versions précédentes quand on joue online. Activision n'ayant pas eu la bonne idée de l'intégrer au Nitro Pack, au grand dam de tous les fans, très peu de joueurs se sont donnés la peine de télécharger ces 80 Mo. Peut-être la déception qu'est Interstate'82 les décidera enfin ? Si des lecteurs s'en sentent le courage, le patch Gold est téléchargeable sur le ftp de joystick ftp.joystick.fr/patch

Dear Muriel

Je n'ai rien à foutre en classe et je cherche les coordonnées pour jouer à Tomb Raider version Calculatrice Graphic Ti82 (news du Joystick de décembre). Alors si vous pouriez m'aider, par exemple en m'indiquant où les trouver, je pourrais peut-être arrêter de me faire chier in english class (mince, c'est chiant l'anglais. Vivement Tomb Raider).

Muriel M.

Here are two personal pages in which it is possible to download some Ti82's games. In the first one, you'll find a quite interesting selection of freewares : http://www.mygale.org/fanfoue/ and in this second one http://www.multimania.com/dke/ti82.htm you'll be able to download the soft you're looking for. Both pages are in french.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. : **Service abonnement, BP2 - 59718 Lille Cedex 9 Tél. : 01.55.63.41.15**
- Tips, soluces, astuces, etc. : **crack@joystick.fr.** Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : **Jeux Crack**
- CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : **01.41.34.87.75**
- Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : **www.joystick.fr. Cliquez sur « Contact ».**



Mon coude dans ton œil

Chouette, enfin un sport d'homme ! EA Sports s'attaque au vide béant laissé par le désormais vieux Jonah Lomu Rugby et s'apprête à sortir un jeu de Rugby baptisé en toute simplicité (et avec la fantaisie qui caractérise cet éditeur) : Rugby 2000. Nous n'en savons pas grand chose, sinon qu'il permettra de rejouer le championnat du monde 1999 ainsi que les principaux tournois des deux hémisphères (dont le tournoi des 5 nations, qui s'appelle d'ailleurs tournoi des 6 nations depuis qu'on a le droit d'y piétiner des italiens ; miam !). Sortie prévue pour l'automne 2000.



Maître corbeau

La nouvelle année commence aussi pour les Hackers. Au chapitre « chantage à la con », on trouve une affaire assez glauque : deux mille numéros de cartes de crédit ont été dérobés au site Cduniverse (vente de musique online). Non contents d'avoir utilisé quelques-unes de ces cartes, les pirates ont eu la brillante idée de demander au site une somme de 100 000 dollars, sans quoi ils posteraient les numéros un peu partout sur le Net. J'imagine que leur ligne de défense, c'est « on faisait ça pour voir si ça marchait ».

MAIS ? MONSIEUR LE BOUCHER ! NON SEULEMENT CE BOUDIN EST LUMINEUX, MAIS EN PLUS IL VOLE !?

ENFIN, MONSIEUR ! C'EST DU BOUDIN DU KOSSOVO.

dito

Allez hop, pour une fois je vais parler du magazine. Plus précisément, je vais revenir sur la nouvelle maquette. Majoritairement, ça vous a plu mais quelques-uns flippent à cause de l'aspect « vide » de la chose. Reproche connu (ça revient à chaque changement de maquette) : les textes sont plus courts. Réponse connue : ben non, c'est comme avant. Et toc ! L'aspect dépouillé, voulu, s'explique par la réduction de la taille des photos. De plus, la police utilisée est plus ramassée. En fait, je crois que le côté «chicos » fait peur à certains. Bah, faut pas, on a su rester simples, hein. C'est dommage de croire que le beau est cher, donc pour les autres. Je ne vois pas pourquoi on n'aurait pas droit de nous/vous offrir un peu de luxe, tant que ça ne coûte pas de thunes. Ça n'a rien à voir, le bon goût et le fric (et même des fois, c'est plutôt le contraire. Regardez les feuilletons amerloques). En y réfléchissant, c'est d'ailleurs très rigolo que ce soit le « vide », qui symbolise la richesse et le luxe. Ça me rappelle le « complexe de la 2 CV ». Oui je sais, je dérive complètement. Le complexe de la 2 CV, c'est un phénomène sociologique observé à l'époque où avoir une voiture était assez peu courant. Autant dire un vrai luxe, et d'après la croyance populaire, luxe = superflu. Du coup, pas mal de familles, un peu honteuses de céder à la tentation, achetaient des 2 CV, alors qu'elles auraient eu les moyens de rouler dans un truc un peu plus confortable tout en restant dans leur budget. Une jolie voiture, à l'époque, ça faisait jaser à la sortie de la messe, tout ça. Voilà. Ah si, encore un truc : si vous êtes membre de l'Association des Fanas de 2 CV ou je ne sais quoi, ne m'écrivez pas pour m'insulter.

Cyrille Baron

Warzone over

Le responsable du développement de Warzone 2100, Jim Bambra, vient d'annoncer que le dernier update pour leur jeu, le 1.10, était désormais disponible sur leur site Web. Maintenant, a-t-il annoncé, ils ont vraiment autre chose à foutre (bon là, j'invente un poil) que d'upgrader un jeu quasiment parfait. En effet, au moment où la plupart des patches corrigent les bugs par centaines, ceux destinés à Warzone 2100 rajoutaient une flopée de possibilités de jeu à chaque édition. Voilà, juste histoire de rendre hommage à un non-foutage de gueule.

Des années lumière de bêtises

Mankind est revenu de loin et c'est rien de le dire. En effet, un joueur a réussi à s'introduire dans les serveurs pour en extraire des informations rigolotes, comme la position des autres joueurs, de leurs bases ou de leur armada. Comme les hackers (même minus) sont avant tout des vantards, il n'a pu s'empêcher de répandre l'information sur les forums consacrés au jeu. Vibes a donc décidé d'engager une procédure judiciaire contre l'auteur de ce méfait qui sera, au final, si cela aboutit, jeté par le sas de compression le plus proche. Un patch devrait neutraliser ce programme qui a bien foutu la merde, selon l'expression consacrée. Mais la version 1.6 serait retardée. La version 1.6 retardée, ah ah ah. Naturellement, le soi-disant hacker prétend avoir agi par idéal. Ah ah ah aussi !

Effets secondaires

L'uranium, c'est vachement cool ! Avec, on fait plein de trucs nucléaires que quand ça explose y a plein de bébés à trois têtes qui naissent dans la région. Les A10 américains, ces avions spécialisés dans la lutte antichar, emportent des munitions à l'uranium appauvri, des espèces d'obus gros comme des bouteilles de lait qu'ils peuvent tirer à une cadence délirante. Évidemment, l'uranium étant encore plus dense que le plomb, ces petites choses vous pulvérisent le blindage de n'importe quel tank. Mais lorsqu'on appuie un peu trop sur la gâchette, comme ce fut le cas en Irak et au Kosovo, la quantité d'uranium qui atterrit dans la nature devient dangereuse pour l'homme. Ainsi, on prévoit, dans les pays récemment pacifiés à coups d'obus américains, une recrudescence des cancers en tout genre et des malformations chez les nouveau-nés.

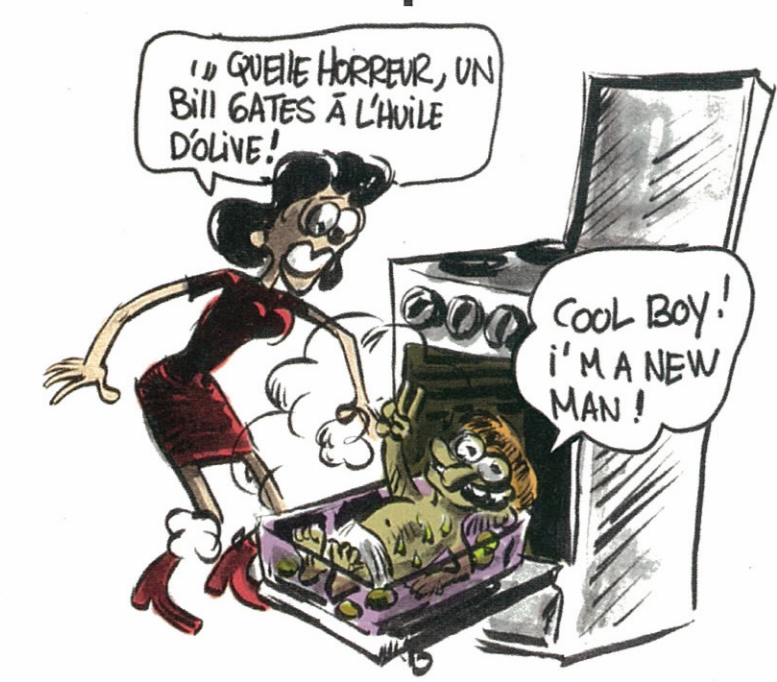
Heures de vol

John Laverty, un chercheur du Laboratoire de Physique National de Grande-Bretagne, a synchronisé deux horloges atomiques ultra précises, puis a placé l'une d'elles dans un avion effectuant l'aller-retour Londres-Shanghai. Après ce petit voyage, on a comparé l'heure des deux horloges. Celle qui avait voyagé avait 55 milliardièmes de seconde d'avance sur l'autre. En clair, cela signifie que pendant qu'elle était dans l'avion, en se déplaçant à grande vitesse, le temps était « plus court » pour elle. Elle a en quelque sorte avancé plus rapidement dans le temps, ce qui prouve que le temps n'est pas absolu mais bien relatif, comme nous l'avait assuré Albert. Ah, ça fait réfléchir, hein ? (NDRC : pour avoir mes textes à l'heure, faut que je vous paye des tours d'avion, c'est ça ?)



Bill Gates et les compas

Bill Gates vient de renoncer à son poste de roi du monde et de Microsoft pour devenir « Architecte en chef des logiciels ». Pourquoi pas Grand Architecte de l'Univers, non plus ? Bref, Bill a laissé sa place à son second, Steve Balmer, qui essuiera désormais les plâtres à sa place. À ce nouveau poste, que Bill avouait « convoiter » depuis un certain temps, l'ancien chef officiel de Microsoft va se consacrer à ce qui l'intéresse le plus : le développement des futurs logiciels de la gamme. Il ajoute que le marché devient de plus en plus intéressant au fur et à mesure que les appareils managers en auront besoin. Perdre un Billou aujourd'hui pour mieux le retrouver un jour dans mon four, je ne suis pas persuadé que ce soit une bonne affaire.

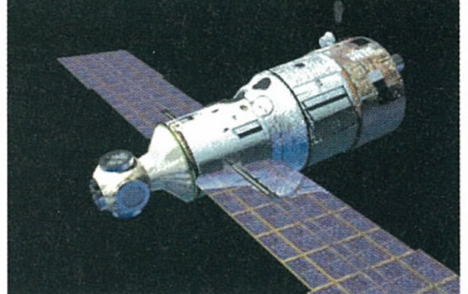


Team Fortress 2
pour dans longtemps

Sur le site Web de Team Fortress 2, on a pu lire une petite phrase présentant le jeu comme « le prochain titre de Valve Software, prévu pour la fin 2000 ». Ce qui a dérangé tout le monde, c'est le « fin 2000 », puisque le jeu est toujours attendu, en théorie, pour le printemps, un peu comme les hirondelles d'ailleurs. Devant les nombreuses protestations des internautes, du genre « vous allez le sortir vot'putain d'jeu ou j'vous pète la tronche », Sierra a remodelé son site dans l'heure pour supprimer le mot « fin ». Cool, nous voilà vachement rassurés. Bon, trêve de plaisanterie, TF2, c'est donc pour la fin 2000, voire 2001, si l'on se réfère aux exploits précédents de Valve Software en matière de retardage de sortie. Oui, je sais, retardage ça existe pas, Word me l'a souligné en rouge, là.

Là, on parle de panda

En général, quand on parle de clonage, c'est pour dire qu'un savant fou quelconque veut cloner des petits Schwarzenegger pour se faire une armée privée et conquérir le monde. Là, pour une fois, le clonage semble avoir trouvé une utilisation toute peace and love. Des scientifiques chinois envisagent en effet de cloner des pandas pour prévenir la disparition de cette espèce, dont il n'existe plus que quelques rares spécimens en captivité ou en liberté. La méthode consiste à implanter un embryon de panda dans l'ovule d'une maman lapin, d'après ce que j'ai pu comprendre. Ensuite, il faut trouver un endroit où développer le tout, et pour l'instant, aucune solution n'a été trouvée (oui, un fœtus de panda, c'est trop gros pour un lapin). Mais faut qu'il trouve, hein, sinon il nous restera plus que les peluches panda, qui sont cool, mais pas aussi cool qu'un vrai panda empaillé.



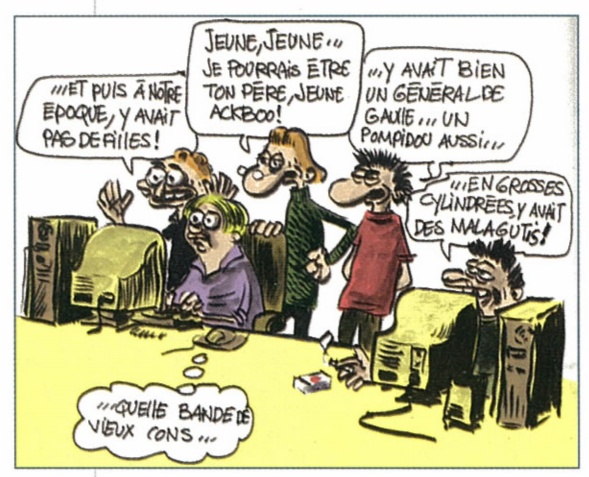
Minimir Miniprix

Les gens qui veulent sauver Mir, la station de l'espace, peuvent désormais compter sur l'appui de Walt Anderson, un sale capitaliste d'une cinquantaine d'années qui se propose tout simplement d'avancer les fonds pour transformer la station russe en hôtel de luxe. Il envisagerait de rénover toute la base spatiale en injectant quelque 70 millions de francs dans l'affaire. Cet homme un peu louche possède une grosse compagnie spécialisée dans les communications, et dont le siège social se situe bizarrement aux Bermudes. Non, ce n'est pas que c'est une niche fiscale, c'est juste qu'il fait chaud et qu'il y a des moustiques. Walt a fait la déclaration suivante : « Mir, qui est à deux doigts d'être mise à la poubelle est une énorme opportunité. Oui, la station est vieille, et oui elle a quelques problèmes comme tous les vieux immeubles. Et vous n'allez pas détruire un vieil immeuble parce qu'il souffre de problèmes de chauffage et de ventilation. » Mon Dieu, mais ils ne respirent donc pas d'oxygène, au pays des dingues ?

Telex — MONKEY ISLAND 4

Le développement de Monkey Island 4 vient de commencer. L'interface utilisée sera une version améliorée de celle de Grim Fandango… mais améliorée jusqu'à quel point ? Grim Fandango mélangeait personnages en 3D et décors en 2D ? Peut-on rêver d'un Monkey Island 4 totalement en 3D ? En fait, je crois qu'on peut rêver.

Ouais, à bas la tradition

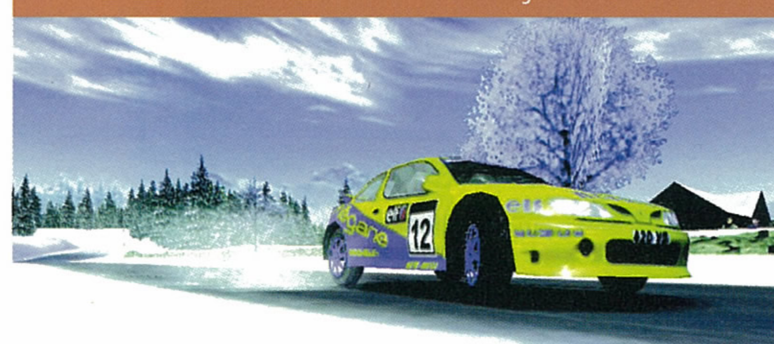


La machine marketing de Microsoft se met en route et veut nous faire acheter plein de Windows 2000. Afin de séduire les entreprises, Microsoft vient de s'associer à plusieurs laboratoires et firmes de hautes technologies pour battre le record de capacité de transmission de données entre deux postes. Ils ont bien réussi leur coup, puisque sur un réseau de grande taille (un WAN comme on dit, Wide Area Network), ils ont pu atteindre, entre deux stations tournant sous Windows 2000 Professionnel, le débit de 2,4 Go à la seconde, grâce à la nouvelle pile TCP/IP du système d'exploitation. Bon, normalement, là, il faut faire une vanne sur Windows, si possible en disant que ça plante tout le temps : c'est un peu la tradition. Mais à Joystick, on est jeunes, on est fou-fou, alors à bas la tradition.

Michelin Rally Masters

Comme il faut bien occuper le personnel qu'on vient de foutre au chômage, Michelin a créé, non sans succès, « Michelin Rally Masters », concours de rallye automobile auquel participent les plus grands de cette spécialité, et dont le public peut désormais généreusement compter tous les jeunes désœuvrés et autres oisifs qui bossaient pour le gros bibendum. Fort de ce succès, Infogrames et Digital Illusions se sont associés pour sortir en mars « Michelin Rally Masters », simulation de cette même course. Ce sont 17 voitures différentes, reproductions fidèles de véritables modèles existants, qui pourront être utilisées sur une bonne quarantaine de circuits. Les courses se feront sous n'importe quelle saison ou climat, et les environnements promettent d'être soigneusement modélisés. C'est tellement beau qu'on se croirait quelque part dans une quelconque campagne.

On pourra ainsi redécouvrir quelques-uns de ces magnifiques bolides, qui, montés sur leurs suspensions à donner des idées folles à Tracy Lord, bouffent plus d'asphalte que de paysage, et fauchent de temps en temps, dans la joie et la bonne humeur, quelques curieux beaucoup trop débiles pour respecter les plus élémentaires règles de sécurité.



Obligation d'être libre

Dans la série « Faisons un projet de loi délirant pour qu'on parle de nous dans les journaux », signalons ces trois députés de l'opposition qui veulent obliger tous les services de l'État, à partir du 1er janvier 2002, à n'utiliser que des logiciels libres (c'est-à-dire des programmes dont le code source est public, comme Linux, et non pas secret, comme Windows). Les arguments invoqués sont les économies qu'une telle loi pourrait permettre de réaliser, et la crainte que certains programmes dont on ne connaît pas les codes source puissent abriter des fonctions destinées à espionner nos administrations.

Tempête rouge



Red Storm Entertainment a rapporté plus de 350 millions de francs pour l'année 1999. Cela correspond à peu près à une augmentation de 400 % de leurs revenus. Tout ceci est bien entendu dû au triomphe de Rogue Spear, assez inattendu il faut le savoir.

Retournement de veste

Un des plus célèbres et des plus productifs groupes de hackers, L0pht Heavy Industries, vient de rejoindre le cabinet de sécurité informatique @Stake créé par un ancien vice-président de Compaq. Ils vont ainsi faire part de leur expérience en matière de piratage en tout genre pour protéger les clients de cette firme. Et puis un jour, ils vont retourner à leur premières amours et tout saccager dans les systèmes informatiques des firmes qu'ils sont censés protéger, comme ça s'est déjà passé des dizaines de fois lors d'embauches d'anciens hackers soi-disant repentis.



Perce-oreilles

Le développeur britannique Codemasters a annoncé que Mike Tyson apparaîtrait dans leur futur titre : Mike Tyson Boxing, ce qui tombe en fait vraiment bien. Ce soft de « sport » mêlant boxe, agression et animalité, tentera d'expliquer aux plus jeunes le goût immodéré pour les oreilles arrachées qu'affectionne tant le champion. Mike Tyson nous en dit plus lui-même : « Mmmm ! Gnnnn ! Bruuu ! » Non ok, voici les vraies déclarations : « Ce sont mes enfants qui ont absolument voulu que je sois dans un jeu et j'ai toujours beaucoup aimé les jeux de sport. » ...sport ?

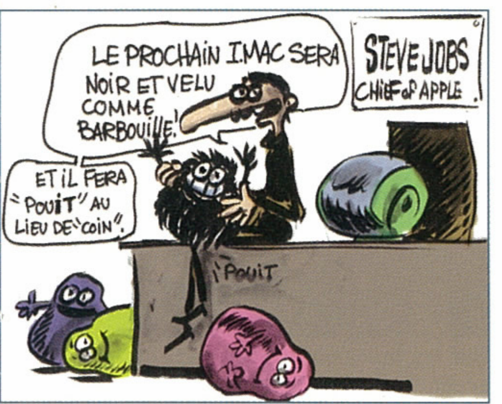




Un message du producteur de Baldur's Gate II sur le site officiel (http://www.interplay.com/bgate2/) fait état des dernières avancées de ce jeu tant attendu. Pour le moment, les scripts des voix ont été terminés et l'enregistrement en studio devrait suivre très vite. Tous les décors des backgrounds sont finis et les designers devraient commencer à placer les créatures et les personnages. Après cela, il restera à fabriquer les scripts de l'aventure et les animations, à payer une tonne de café aux programmeux, puis à arrêter le développement pour se rendre compte que cela serait mieux avec un moteur différent. Enfin, se dire que non et le reprendre en l'état trois mois plus tard. Bigre, que septembre me semble bien loin.

Titularisation chez Apple



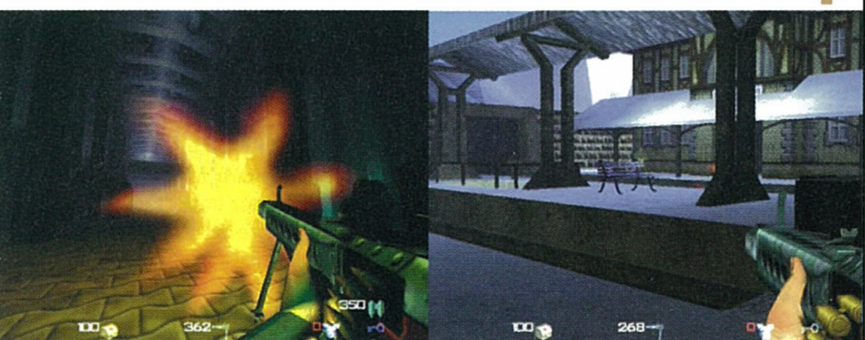


Steve Jobs n'est plus PDG par intérim d'Apple, mais PDG tout court. Il vient en effet de prendre officiellement et pour de bon les commandes de la firme de Cuppertino. C'est un peu normal, vu la spectaculaire renaissance de la marque depuis 1997, date à laquelle Jobs est revenu chez Apple, qu'il avait fondé 10 ans plus tôt. Les iMac se vendent super bien, les iBook aussi, l'action Apple atteint des sommets, et le futur s'annonce radieux avec l'arrivée de MacOS X, le prochain système d'exploitation pour G4 et autres. Et tout le monde il est content. Toutefois, je ne peux m'empêcher de citer cette phrase du même Steve Jobs, lancée quelques années plus tôt : « En décembre 99, 9 jeux sur 10 sortiront sur Macintosh. »

Le silence



Il y a quelque temps, Yves Guillemot, président d'Ubi Soft, a annoncé que le jeu Mortyr ne serait pas édité par le distributeur à cause de son contenu un peu trop « nauséeux ». Pour mémoire, Mortyr est un shoot 3D dans lequel le héros voyage dans le temps afin de combattre des nazis. Je ne porterai aucun jugement sur un thème aussi démagogique mais bon… Toujours est-il qu'après qu'Ubi a jeté l'éponge, Interplay en a profité pour ramasser le bébé et pour le vendre aux États-Unis, dans la plus grande discrétion cela va sans dire.



DVD et châtiment

Les petits malins qui ont mis online des rippers destinés à permettre la copie de DVD vont bientôt s'en mordre les doigts. Une demi-douzaine d'entre eux se sont vu poursuivre en justice, non pas par une vague association bidon anti-piratage, mais bel et bien par une dizaine de major companies qui entendent raser tout ce qui est illégal et qui dépasse sur ces sites. La défense des webmasters est assez pitoyable. Ces derniers prétendent en effet avoir mis ces rippers online de façon à rendre la lecture des DVD possible sous Linux. Un autre pécore, propriétaire du nom de domaine très éloquent de « dvd-copy.com », a soutenu entre quelques couinements que « poster ces fichiers ne devrait pas être illégal ». Être un gros neuneu, ça devrait.

Le cadeau



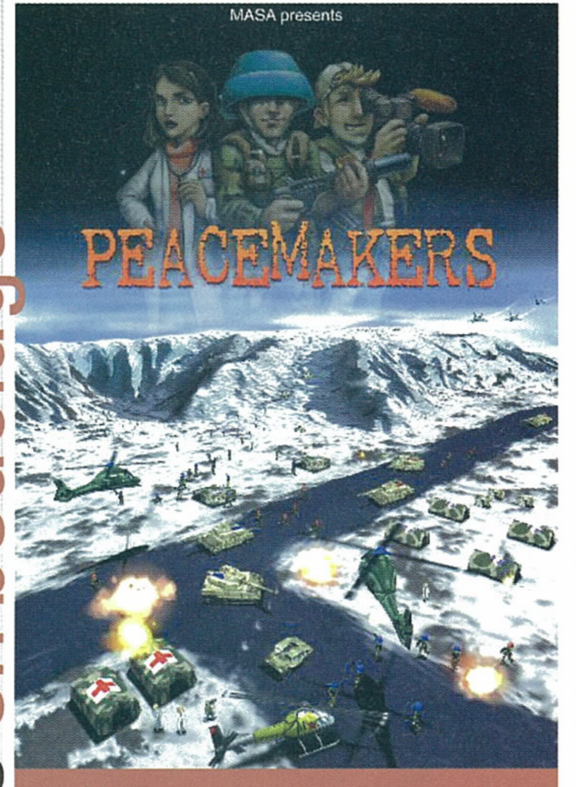
L'actualité de tous les jours nous rappelle à quel point la civilisation américaine peut être si différente de la nôtre et combien ses citoyens se rapprochent plutôt des habitants d'Uranus. Preuve en sont les Awards d'un gros site de jeu récompensant les meilleurs titres dans de multiples catégories. Pêle-mêle, on y apprend que Homeworld a reçu le prix de la meilleure musique, Planescape celui du meilleur jeu de rôle, System Shock celui des meilleurs effets sonores, et Age of Kings celui du meilleur titre de stratégie temps réel. Rien de bien choquant pour le moment, et je serais même plutôt d'accord avec tout cela. Seulement voilà, lorsque je vois que Mig Alley a droit à la palme du meilleur simulateur de vol, je me demande avec le plus grand sérieux si c'est l'usage du crack ou du pot-de-vin qui est de rigueur chez les jurés des Awards.

Noël au scanner



Ça n'a aucun rapport mais ça m'a bien fait rire. Des scientifiques hollandais ont demandé à quelques couples de faire l'amour dans le scanner IRM d'un hôpital. Le but était d'analyser les changements anatomiques qui interviennent lors des rapports sexuels. Et, chose étonnante, on apprend que le pénis, lorsqu'il est mis là ou la Nature l'a prévu, n'adopte ni une forme droite, ni une forme en S comme on le pensait avant, mais une forme en boomerang, dixit nos joyeux scientifiques. Petite anecdote au passage : sur les huit couples cobayes, seulement un n'a pas eu recours au Viagra pour mener à bien l'expérience. Faut dire, faire ça dans un tube de plastique de 80 cm de large avec une douzaine de scientifiques morts de rire juste à côté, ça doit pas être le summum de l'érotisme.

On se néglige en bouclage



Bonne affaire pour Ubi Soft qui distribuera PeaceMakers. Lors d'une démonstration à l'ECTS, ce jeu de stratégie temps réel nous avait déjà beaucoup impressionnés, et mon nez d'homme des bois reconnaît ici l'odeur forte et musquée d'un très gros hit en puissance. Ou alors, c'est celle d'un sanglier (un gros mâle) qui aurait roulé dans mon bureau pour marquer son territoire ?
Le développeur de Peacemakers est MASA, abréviation de Mathématiques Appliquées, une boîte française qui a déjà développé un moteur d'Intelligence Artificielle tout simplement renversant… qu'utilise justement PeaceMakers. Toutes ces merveilles devraient apparaître en automne 2000. Pour l'odeur, je viens de trouver, en fait c'était moi.

Un Palm Pilot pour la PS2

Sony et Palm travaillent de concert pour fabriquer un ordinateur de poche destiné à la PlayStation 2. La chose se connecterait à la console par l'intermédiaire du port FireWire intégré, et devrait permettre aux joueurs de se connecter à Internet, de s'échanger des trucs pour certains jeux (genre ghosts, highscores ou sauvegardes), et enfin servir d'assistant personnel comme le font déjà les Palm Pilot. Il pourra aussi être utilisé comme télécommande pour certaines fonctions de la console, et sa faible épaisseur lui permettra à l'occasion de servir de cale à un meuble branlant, si jamais vous ne voyez pas l'intérêt d'utiliser un tel objet.

Cyan



Cyan, le développeur des sublimes Myst et Riven, s'est remis au travail sur un jeu appelé Mudpie. Le seul problème, c'est qu'il n'a aucune envie de nous dire de quoi il s'agit. Cela pourra tout aussi bien être une course de gnous qu'un Tron deadly disks où les joueurs sont armés de bouses de vache. Bon, c'est vrai que c'est Cyan et que du coup, cela peut s'avérer vraiment classe. D'ailleurs, il y a quelque temps, Cyan a acquis Plasma, un moteur 3D dernier modèle capable d'afficher des éclairages et des ombrages dynamiques, ainsi que des transparences dans un monde régulé par des règles de physique très réalistes. Indice supplémentaire, le jeu aura une partie multijoueur assez importante. J'avais raison : c'est bien une de ces saletés de course de gnous !

Actions boursières

En Californie, deux petits malins ont diffusé sur le Net un grosse centaine de messages indiquant l'imminent rachat d'une société d'informatique par un groupe industriel. Du coup, les actions de ladite société ont flambé, et les deux lascars ont réussi à collecter quelque 370 000 dollars de gains sur leurs spéculations. Évidemment, ces informations étaient fausses, le FBI a serré correctement les deux délinquants, qui risquent jusqu'à cinq ans de prison, ne passeront pas par la case départ, et ne toucheront rien de leur pactole.

Quake 1 Revival

Le code source de Quake premier du nom vient de passer en licence GPL. Cela signifie que tout le monde peut le bidouiller à loisir, à la seule condition que ces modifications soient aussi rendues disponibles aux autres sous licence GPL. La communauté des quakers est encore très active sur Quake 1, preuve en est le nombre hallucinant de nouvelles cartes ou d'add-on qui continuent à sortir sur ce jeu pourtant super vieux (1996, quand même). Si vous avez encore le CD de Quake 1 quelque part, réinstallez-le sur votre processeur avec plein de MHz et surveillez www.planetquake.com/quake1 : il devrait y avoir plein de choses intéressantes d'ici peu de temps. Pour le code source en lui-même, vous le trouverez sur www.idsoftware.com/q1source.

Force Commander

Grande nouvelle, nous avons enfin un aperçu de ce qu'est Force Commander, le jeu de stratégie temps réel dont l'action se déroule dans le monde de « La Guerre des étoiles ». Les campagnes et missions suivront, en parallèle, la trilogie. On y trouve une vingtaine de terrains constituant autant de décors, dont les noms tels que Tatouine ou Endor sont plus qu'évocateurs pour les fans. Les principales différences de ce jeu par rapport à ses concurrents sont son moteur 3D et ses unités fortement animées. Contrairement à bien d'autres jeux, on bénéficiera de la présence d'une caméra dynamique que l'on pourra orienter comme on le souhaite. Le principe de jeu perd aussi le système de ressources, sans objet dans cet univers, pour gagner un système fonctionnant avec les points de commandement. Ces derniers permettent entre autres choses de demander aux hautes autorités impériales ou rebelles des renforts en vaisseaux ou en hommes. Les unités sont assez nombreuse et vous y trouverez des corps d'infanterie mais aussi des engins tels que des landspeeder ou les motos de l'Empire. Sur certaines planètes, des unités neutres évolueront et pourront prendre parti pour l'un ou l'autre camp. Ainsi, on trouvera des hommes des sables avec leurs banthas, et ces saletés d'Ewoks qui se feront un plaisir de jouer aux tapis pour fêter le passage des Walker impériaux dans leur bled pourrave.
Au détour de quelques missions, il devrait être possible de rencontrer certains héros des films.
Nous devrions avoir des nouvelles de Force Commander très bientôt et l'attendons au tournant, comme tous bons fans que nous sommes.



On va fragger Nyarlathothep

Si vous faites partie de ces gens bizarres qui trippent sur les ténèbres ou les histoires d'horreur avec des monstres crados dedans, si vous aimez les fœtus morts, les mutilations de cadavres et les cultes sataniques, alors vous serez ravis d'apprendre que HeadFirst Production, studio de développement britannique à qui l'on doit déjà Simon the Sorcerer 3, prépare l'adaptation en jeu vidéo de l'Appel de Cthulhu, le célèbre jeu de rôle inspiré du bouquin éponyme de HP Lovecraft. Le jeu devrait être un shoot à la première personne bien classique et bien glauque, vu l'univers sur lequel il se base. Il est prévu pour 2001. J'en profite pour signaler aux fans de Lovecraft qui ne l'aurait pas encore découvert qu'il existe un excellent essai sur cet auteur, signé Michel Houellebecq, l'écrivain à la mode des « Particules Élémentaires ». Ça s'appelle « HP Lovecraft, contre le monde, contre la vie », aux éditions J'ai Lu.



Howard Philip Lovecraft



Ta gueule le PC !

Ça fait des années que je rêve d'un truc comme ça, Transtec vient de le faire en construisant une station de travail basée sur un PIII 500 dont la principale caractéristique est d'être ultra silencieuse. Le boîtier est fait d'un matériau insonorisant, et le ventilateur qui refroidit le processeur a été étudié pour générer le moins de bruit possible. Fini le bruit de tondeuse à gazon de l'alimentation ou le « clac-clac-clac-clac » du ventilo qui ne tourne plus bien sur son axe, quel bonheur mes amis, quel bonheur. Je ne pense pas qu'ils vendent ce fameux boîtier insonorisant à part, et c'est bien dommage, en attendant, vous pouvez toujours consulter www.transtec.fr si vous aussi vous ne supportez plus le boucan de votre machine.

Ahahah Apple

Il y a quelques mois déjà, Apple intentait un procès à la moitié des fabricants de PC de la planète en les accusant de copier le design débile de leur iMac. Toujours plus loin, toujours plus parano, telle semble être la devise d'Apple puisque c'est aujourd'hui au tour des programmes de customisation de Windows d'être la cible des avocats. Apple tente en effet d'interdire la distribution des skins Windowblinds (voir la rubrique Shareware de ce mois-ci) reprenant de près ou de loin le style graphique Aqua de leur futur système d'exploitation Mac OS X. Ils sont un peu dég' que les utilisateurs d'un OS concurrent puisse déjà profiter du « look & feel » de Mac OS X alors que celui-ci ne sortira pas avant au moins six mois. Je les comprends et ahaha, je rigole. Allez, deux bonnes adresses pour emmerder Apple : www.windowblinds.net et www.skinz.org.

ADN contre Pentium

Hier, avant de m'endormir, je me suis mis à penser à un truc. L'ADN, finalement, c'est un peu comme un PC mais en beaucoup plus petit. Ça contient des données (le code génétique) et c'est capable d'exécuter des sortes de programmes prédéfinis en créant des enzymes pour différentes tâches. Ouais, je pense à ça, avant de m'endormir, des fois aussi je pense à des femmes avec des gros seins, mais ça, c'est autre chose. Au réveil, j'ai eu la surprise de lire qu'une équipe américaine venait de franchir une nouvelle étape vers la fabrication d'un ordinateur à base d'ADN. Ils ont en effet utilisé quelques milliers de milliards de brins d'ADN synthétiques qu'ils ont « programmés » pour résoudre un problème simple. Cet exploit - car c'en est un - a pu se faire grâce à un nouveau procédé permettant d'ancrer l'ADN à une surface solide au lieu de laisser les brins en suspension dans un liquide comme on le faisait auparavant. Pour l'instant, malgré cette avancée, les machines à bases d'ADN sont incapables de faire ce que le moindre processeur classique effectue les doigts dans le nez, mais elles pourraient dans l'avenir résoudre tous les problèmes de miniaturisation des CPU qui ne vont pas tarder à se poser.



Cyber meuf



Le site de http://www.qgirlz.com/ n'est pas un site de quakers comme les autres. En effet, comme son nom de domaine peut le laisser deviner, il est tenu par des femelles pour des femelles. Pourtant Qgirlz vient de s'ouvrir à tous en lançant un grand concours de modélisation de personnages et de skins féminins sur Quake. Ces dames doivent en effet en avoir assez de s'incarner virtuellement dans le corps de gros thons ou de camionneuses angulaires dans le meilleur des cas.

L'ardoise magique de chez Xerox



Xerox et 3M prévoient de commercialiser, dès cette année, un papier électronique, le Gyricon. Le principe est simple et pas si électronique que ça, en fait : des billes minuscules comprenant une face noire et une face blanche sont enfermées dans une fine enveloppe de caoutchouc et le stylo, qui agit comme un champ magnétique, peut repousser ou attirer la face noire de ces petites billes, permettant ainsi de former des lettres, des tanks, des pingouins ou tout ce qu'on a envie de dessiner d'habitude. Ce papier électronique peut être effacé et réutilisé un million de fois, et du coup, ils devront vendre ça 1 million de fois au prix de la feuille classique pour que ça soit rentable.

TELEX

Quantic Dream serait en train d'entamer le développement d'une suite d'Omikron. Selon un principe tout à fait logique, en suivant la progression de l'alphabet grec, elle devrait se nommer, euh, flûte, j'ai pas de dico de grec, là.

MerdE TOTALE

Histoire d'être un tant soit peu efficace contre la marée noire provoquée par les sauvageons en costard, la résistance s'organise. Le site www.radiophare.net répertorie tous les messages envoyés par des internautes certifiés vivant sur la côte Atlantique témoins de tout incident du genre « oiseau mazouté », « huîtres goudronnées » ou encore « plage de sable fin soudainement remplacée par nouvelle autoroute ». Le but de la manœuvre est de suivre la progression des nappes afin de faciliter le travail des équipes en place. Pendant ce temps, sur une autre planète, la commission officielle chargée de retrouver les propriétaires de l'Erika n'a finalement pu avancer aucun nom...

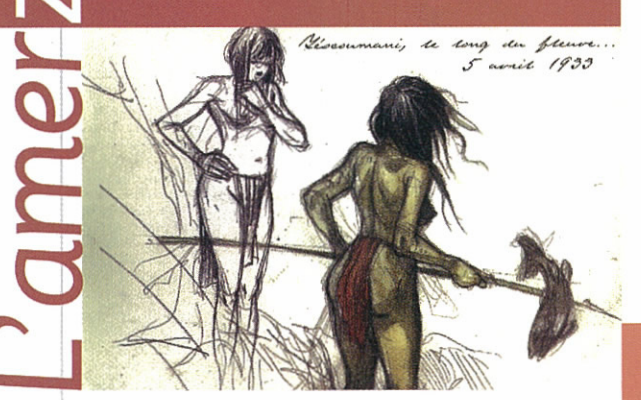


Abonnement

Pour joindre le service abonnement, inutile de contacter la rédaction. Il faut écrire à : Abonnement Joystick, BP2-59718 Lille CEDEX 9 ou téléphoner au 01 55 63 41 15

L'amerzone

C'est toujours bien d'arrêter de regarder un écran pour ouvrir un livre. Ça a une furieuse tendance à élargir l'esprit. Pour ceux qui recherchent un peu plus de rêverie à propos de l'« Amerzone », bande dessinée de Benoît Sokal, et dont l'adaptation en jeu vidéo a vu le jour il y a peu chez Microïds, Casterman vient de sortir un petit recueil de dessins mêlant croquis préparatoires, images définitives, et autres visuels du jeu. C'est très joli, c'est dépaysant, et ça se trouve dans toutes les bonnes librairies (vous savez, les magasins qui vendent des fichiers .TXT et .DOC déjà imprimés et reliés).



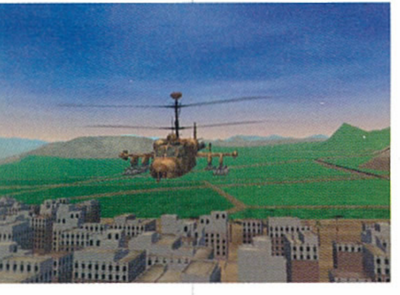
Glacé, Sophistiqué et Cyberchouette



Histoire de fêter 25 ans d'Umour, Amusement, Dérision, Hilarité et toutes ces sortes de choses, « Fluide Glacial » sort un Guide informatique débile et indispensable. Au programme de ce numéro spécial, des trucs fichtrement intéressants, des trucs rudement chouettes et des trucs supers, des fois dessinés, des fois en photos et d'autres fois en textes. D'autres fois tout est mélangé, aussi. Pour vous donner une idée du ton, ça va du « Contrat de Licence Lecteur » en début de mag. aux fiches techniques, genre « Comment remplacer sa carte graphique par une saucisse de Morteau ? ». On y trouve même quatre pages de tests de jeux inédits du magazine « JoyStock ». Euh, fallait pas les gars, même sans ça on aurait conseillé le numéro à nos lecteurs, d'autant que ce hors-série est vendu avec un CD-Rom absolument superbe. On vous recommande en particulier le Tamagotlib qui consiste à prendre soin et élever un petit auteur de BD. Oine more taïme : achetez-le ou on tue le chien.

Des add-on par milliers ou presque





Trois nouveautés sympatoches chez Ubi Soft concernant la simulation de vol. Tout d'abord Airport 2000 volume 2, suite d'un add-on assez exceptionnel paru l'an passé, propose les aéroports et terminaux les plus célèbres pour le jeu Flight Simulator. On y trouvera, entre autres, Heathrow, Barcelone, Miami, Boston Logan et Chicago. Des avions seront livrés dans ce pack avec des panels (tableau de bord) assortis. Parmi ces derniers un A320, un MD83, un King Air 350. Précision Pilot quant à lui est un utilitaire offrant de nombreuses leçons pour apprendre à utiliser toutes les techniques de navigation et surtout à lire les cartes aériennes. FS Pacific Combat Pilot est un add-on consacré à la guerre dans le Pacifique pour Combat Flight Sim. On y trouvera une trentaine d'appareils des deux camps et deux campagnes de vingt missions. Le dernier morceau de cette belle fournée est Comanche/Hokum, suite d'Apache-Havoc et dont le principe est de nous offrir deux types d'hélicoptères semblables aux couleurs russes et ricaines. Le moteur de l'ancien jeu étant assez extraordinaire, on peut sans se tromper prédire le meilleur avenir pour ce celui-ci.



wahahanadoo

Ils n'ont pas fini de nous faire rigoler chez France Telecom. Wanadoo propose une offre dédiée aux internautes « intensifs ». Alors bon, quand on lit « intensif », on se dit que ça y est, ils vont enfin nous sortir des forfaits de 150 heures par mois. Bah non, pour eux, un internaute « intensif » surfe en moyenne une heure par jour sur le Net. Du coup, leur forfait propose 30 heures de Net pour 159 F. Les farceurs. Ce qui est encore plus con, c'est qu'avec les réductions déjà disponibles, vous pouvez surfer 30 heures (après 22 heures) pour moins de 150 balles. Enfin bon, on pourra au moins féliciter France Telecom d'avoir contribué au boom de l'immobilier parisien, vu le nombre de jeunes internautes désargentés qui cherchent à se loger à Paris pour avoir le Câble et ne plus se faire vider les poches à chaque facture de téléphone. D'ailleurs, si vous avez un truc dans les $40m^2$ à louer pour pas trop cher dans le XVII[e], vous m'intéressez.

4X

Contrairement à ce que nous annoncions dans le numéro 111, Dracula Resurrection, de Canal+ Multimédia, n'utilise pas QuickTime VR, mais Phoenix VR, un système de visualisation 360° créé par la société 4X. Cette boîte française s'est spécialisée dans le développement d'outils logiciels destinés aux programmeurs, graphistes, etc. Particularité intéressante, les solutions proposées sont disponibles sur plusieurs plates-formes : PC, Macintosh, Dreamcast et PlayStation.

L'U.S. Army recrute

L'armée américaine aurait lancé un vaste programme de recrutement de plein de petits piratins. L'idée serait de créer une unité composée de jeunes pirates férus d'informatique, qui auraient pour tâche de s'infiltrer dans les systèmes civils et militaires de l'ennemi, et de les pourrir jusqu'à la racine. Rien qu'en remplaçant des « 1 » par des « 0 », par exemple. Le général Myers, de l'U.S. Space Command, responsable du projet, aurait déclaré à ce propos que déglinguer ainsi les défenses aériennes d'un ennemi pourrait être une façon « élégante » de s'y prendre.

Command and Conquer : Firestorm



Electronic Arts et Westwood vont sortir un add-on de Soleil de Tiberium. En anglais, ça s'appelle Firestorm, et en français, ce sera traduit par Missions Hydre. Au menu, il y aura plein de nouvelles unités (forcément, puisqu'il y a un nouveau camp) comme le Juggernaut, l'usine d'armement mobile ou le faucheur mobile, 18 nouvelles missions solo, et 10 nouvelles cartes pour le mode multijoueur. C'est trop génial, c'est plein de nouveautés nouvelles.

J'y peux rien, je l'aime pas



L'adaptation de Tomb Raider au cinéma semble en bonne voie, puisque le studio Paramount aurait d'ores et déjà le nom du réalisateur : Simon West. C'est à ce génie du 7e art qu'on doit quelques bouleversants chefs-d'œuvre comme « Les Ailes de l'Enfer » (avec Malkovitch, Cage et Buscemi) ou encore « Le Déshonneur d'Elisabeth Campbell » (avec, euh, Travolta, je crois, non ?). D'après la rumeur, le film sera ultra violent, avec une scène finale absolument atroce où Lara, après s'être fait violée et mutilée sauvagement par Super Mario et Sonic, sera pendue à un crochet de boucher puis éventrée et éviscérée vivante par Rayman. Non, je déconne, l'histoire devrait plutôt ressembler à un Indiana Jones, bien sage.

Amen, c'est fini



Cavedog vient d'annoncer l'abandon total et définitif d'Amen : The Awakening. La raison en est principalement la restructuration du développeur qui compte s'orienter à 100 % sur les jeux Total Annihilation. À dire vrai même si le thème et le moteur d'Amen semblaient assez sympas, cela ne fera pas de mal aux gars de Cavedog de se remettre à bosser sérieusement et de nous pondre un bon jeu, histoire de consommer enfin le départ de Chris Taylor. Le prochain gros projet du groupe est tout simplement Total Annihilation II et celui-ci nous en dira plus sur le talent de nos chiens de grotte et sur le nombre d'os qu'il leur reste encore à ronger. Redline Games, eux aussi, ont laissé tomber Third World, leur jeu de rôle post-apocalyptique, faute d'avoir trouvé un éditeur pour financer la conception de ce titre pour le moins tiers mondiste.

Telex

Activision vient de sortir un éditeur de cartes pour Interstate 82. Il se trouve à cette adresse : http://download.won.net/ Tapez « Interstate '82 Terraformer » dans la fenêtre de recherche.

Il y a comme un gros truc à l'horizon. Du genre « cher public, tu vas en prendre plein les mirettes ». Ça sent l'ozone d'ici, et c'est suffisamment excitant pour en parler bien avant l'heure. « Sacrifice » arrive sur nos écrans… Bientôt.

En y pensant bien, les batailles rangées entre démons, créatures fantastiques et autres magiciens sont toujours très riches en ambiance et en couleurs… Ça fait presque dépliant touristique. On s'imagine, quelque part sous les tropiques, ou encore sur la plage d'une république bananière, en train de regarder un autochtone et un gros touriste se foutre correctement sur la gueule à grands coups de lance-flammes incorporés dans les bras. Ici, ce sera pareil. Sous des cieux totalement inconnus, avec de multiples soleils, on aura l'occasion de parsemer quelques saloperies suffisamment retorses pour transformer n'importe quel con en un ramassis de matière prédigérée. Commençons par situer un peu l'action, ce sera nécessaire. Imaginez-vous en train de déclarer une guerre totale à l'un de vos alter ego. Comme lui, vous êtes vénéré par la population locale, comme lui, vous avez de très puissants pouvoirs magiques, comme lui, vous êtes avide de plus de pouvoir, et comme lui, vous pouvez invoquer des armées de créatures toutes plus différentes les unes que les autres. Vous êtes de puissants magos, et l'un de vous est en trop sur cette terre pourtant inconnue. Pour vous donner une idée, un magicien se présente, dans ce jeu, comme l'élément le plus puissant qui soit. Tant qu'il a du pouvoir, il peut lancer autant de sorts défensifs qu'offensifs, ou encore invoquer une kyrielle de créatures différentes, plus ou moins gourmandes en mana selon leur puissance respective. Ainsi, il peut avoir sous son contrôle des géants, des golems, ou encore des créatures ailées, pouvant se déplacer dans les airs en faisant fi de tout adversaire trop bassement terrestre. Chaque victoire rencontrée par le magicien lui donne des points d'expérience le rendant plus



>Genre : Stratégie 3D temps réel
>Editeur : Interplay
>Développeur : Shiny Entertainment
>Sortie : Septembre 2000

Sacrifice

Dans le cas d'une attaque aérienne, on pourra toujours embraser le ciel !

Certains sorts tiendront plus de l'intervention divine, que du sort médiéval commun… J'en connais pas beaucoup qui réussissent à former une tornade de feu !



L'écran de jeu pourra être splitté suivant les points de vue souhaités pour sa créature (utilisée pour observer l'ennemi de loin).

Le sorcier, élément primordial du jeu, face au territoire qu'il doit conquérir.





puissant, en lui apportant, par exemple, des sorts supplémentaires, ou une résistance accrue. Si le magicien meurt, il se retrouve réincarné dans l'un de ses avatars, mana à zéro, et avec quelques niveaux en moins. Enfin, et c'est là que le titre du jeu prend toute sa dimension, chaque bataille se livre au milieu d'une population locale qu'on a loisir de rendre servile, et de sacrifier à son autel, de manière à obtenir de plus en plus de mana. Inutile de dire que si le magicien disparaît, la partie est perdue.

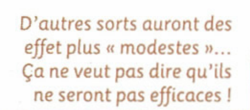
Question d'en mettre correctement plein la vue, tout le jeu se fait en trois dimensions, temps réel s'il vous plaît. Des plaines et des valons s'étendent à l'infini. Quelques étranges constructions se dressent comme autant d'énigmatiques témoins de la sauvagerie des us et coutumes des habitants de ces régions. Bien que tout cela soit envoûtant, c'est surtout étudié pour ne jamais nous laisser nous endormir dans une quelconque tranquillité. Les reliefs sont autant de pièges tant que quelqu'un peut s'en servir pour se planquer, et si certaines positions peuvent sembler sûres, personne n'est à l'abri d'un démon ailé, spécialement envoyé par l'ennemi. En plus de ça, la végétation peut contribuer à compliquer la tâche, surtout lorsqu'on voit la taille des arbres. Enfin, si on est un tant soit peu futé, tous ces inconvénients savamment exploités peuvent tourner en faveur du joueur. Après tout, une haute montagne n'est elle pas un endroit idéal pour placer un observateur, ou encore, un tireur embusqué ? Toujours pour parler du décor, on aura droit à une foule de cieux tous plus déchirés les uns que les autres, dans lesquels brilleront plusieurs soleils, et étant donné les effets visuels des sorts employés par les sorciers, cet aspect étrange de la nature dépaysera d'autant plus le joueur. C'est vraiment étudié pour en mettre plein la vue. Comme si l'insolite des régions ne suffisait pas à lui-même, on pourra faire tomber des pluies de météorites, ou encore embraser les nuages. Ça paraît délirant… Et c'est délirant !

Sur le papier, c'est très beau, et on espère que cela tiendra la route, autant techniquement que scénaristiquement. De ce qu'on a pu en voir, il faut s'attendre à un jeu très exigeant quant aux performances requises à la machine et surtout à sa carte vidéo. Les actions proposées offrent une très grande liberté. Ainsi, par exemple, on peut faire tomber une tornade de feu sur son ennemi, et dans le même temps, mettre les bouts par voie aérienne à l'aide de l'un de ses démons. Comme il est possible d'en afficher un très grand nombre à l'écran, il y a vraiment intérêt à ce que Shiny ait trouvé le meilleur moteur du monde, et pour les 24 mois à venir. C'est d'autant plus vrai que le jeu sera jouable en réseau, et pourra accueillir jusqu'à huit joueurs. Pour le moment, et bien que le jeu n'en soit qu'à ses balbutiements, il semble tenir ses promesses. On a vu tourner des armées d'une trentaine de démons ailés qui s'en prenaient à d'autres créatures, et pu visiter une foule de paysages étranges à dos de Djinn. Ce Battlezone médiéval nommé Sacrifice est prometteur. Espérons qu'il continue comme ça.

Placer un de ses avatars en haut d'une montagne et éviter qu'il ne se fasse repérer deviendra un exercice aussi courant qu'utile.



D'autres sorts auront des effet plus « modestes »… Ça ne veut pas dire qu'ils ne seront pas efficaces !



Pour pouvoir maîtriser et protéger les quelques sources de mana existantes, dresser une véritable armée ne sera pas un luxe, surtout quand on voit la taille de certains ennemis.



Les lois de l'évolution ont toujours quelque chose de fascinant. Pour ceux qui étaient un peu lassés de la très kitsch et très laide palette de couleurs de « Might and Magic », sachez qu'il y a comme du nouveau dans la famille. 3DO va sortir à la fin du mois de mars prochain « Crusader of Might and Magic », un jeu de rôle très différent de son cousin, tant au niveau du principe que de l'interface. Ce sera tout beau, en trois D temps réel, même pendant les combats. Il y aura plein d'effets visuels tous plus rigolos les uns que les autres, surtout lorsque la magie pointera son nez, donnant un cachet très fantastique à un environnement qui se veut le plus réaliste possible. On aura la possibilité de rendre inutile une bonne tripotée de monstres, plusieurs rencontres seront prévues, et dans la mesure où ça commencera dans les catacombes, faudra vite se mettre au point question diplomatie. De plus, on pourra enfin voir à quoi ressemble exactement le



Mieux que Astérix et sa pitoyable potion magique : voici Drake avec sa très visuelle potion de soins.. C'est rien de le dire.

>Genre : Jeu de rôle
>Développeur : 3DO
>Editeur : Infogrames
>Sortie prévue : fin mars 2000

Chemin faisant, on se retrouvera avec des armes et armures de bourrins.



Crusader of Might and Magic



Une fois raide mort, on aura la gueule des ennemis ici présents.



personnage principal, Drake, lorsqu'il recevra des coups, des sorts, des poisons, voire les trois à la fois. Crusader of M&M se joue donc à la troisième personne, et on pourra se promener dans les quelque cinq royaumes qui composent cette nouvelle aventure. Naturellement, le gars Drake aura droit d'augmenter ses compétences au fur et à mesure qu'il acquerra des points d'expérience, et pour ne pas tomber dans le besoin, il disposera d'un prodigieux inventaire, lui permettant, par exemple, de ranger dans ses si petites poches une énorme épée à deux mains (qui tient d'ailleurs plus de la tronçonneuse). Drake, ze héros, fait partie de ces personnages plutôt insolites qui passent leur temps à vivre tout seul, parce qu'ils se sont fixé un objectif puissant dans la vie. Ici, Drake a choisi de combattre les forces du Mal, mortes-vivantes de leur état, qui ont eu la mauvaise idée d'exterminer sa famille. Ça c'est pas du jeu !

pete boule

Prenez le volant des meilleurs modèles Ford !

100 CASQUETTES FORD RACING À GAGNER
POUR LES PREMIERS ACHETEURS DANS LES MAGASINS
VIRGIN



RACING

Mettez vous au volant de 12 voitures FORD modélisées à la perfection :
des véhicules de ville transformés en bombes de course, tels la **KA**, la **Fiesta**, la **Focus** et la **Puma,** et de véritables bolides de compétition comme la **GT 90** et la **Taurus**.







Disponible sur PC-CD Rom













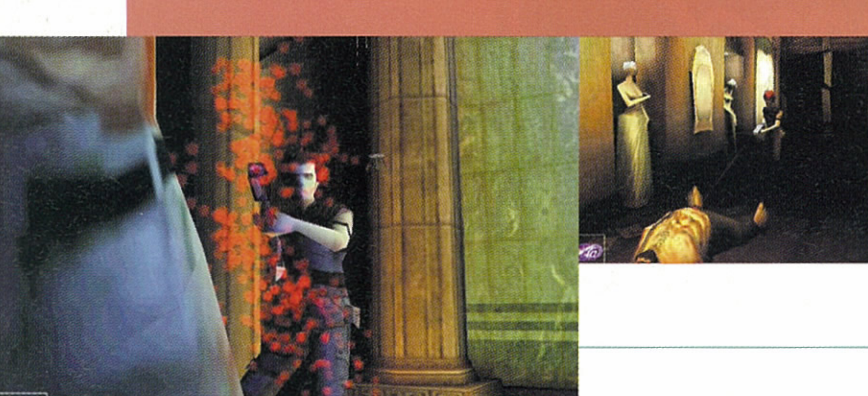


Devil Inside est né des élucubrations d'un « vieux » joueur qui écoutait du INX en matant Cop à la télé par un soir de pluie. Le lendemain, on obtenait ce qui allait être les bases du soft : une sorte de reality show où un ancien flic filmé en direct bute des morts-vivants, tout ça dans une ambiance Fear Factory (vous savez, les musiciens qui ont fait la bande de Carmeggedon et Messiah ; pour l'instant, le contrat n'est pas encore signé mais c'est en bonne voie). Un vieux joueur, ça existe ça ? Eh oui ! Rappelez-vous Alone in the Dark, Shadow in the Comet, c'est en partie du Hubert Chardo, un monsieur avec maintenant une barbe poivre et sel qui n'a pas pour autant perdu la flamme sacrée. Il se défoule à Driver, mate les petits jeunes à Age of Empires et se calme sur Caesar : un homme comme on aimerait devenir plus tard quand on sera grand. Ce joueur dans l'âme s'est attelé à un jeu d'action dont le moteur

>Genre : Action >Éditeur : Cryo
>Développeur : Gamesquad France >Sortie prévue : avril 2000

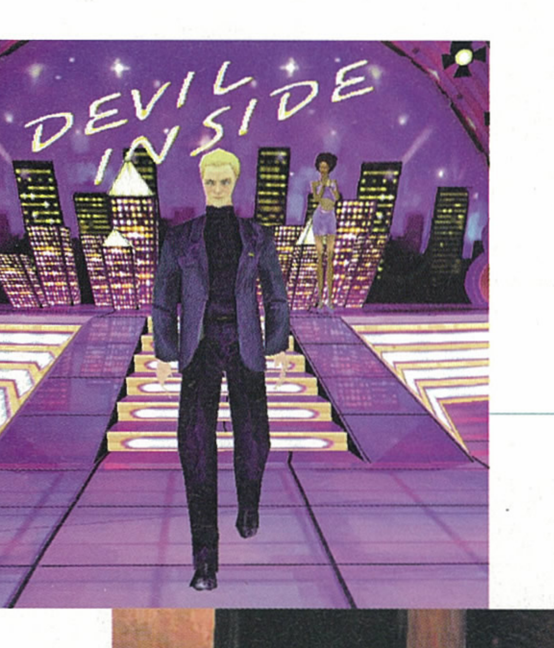
Devil Inside



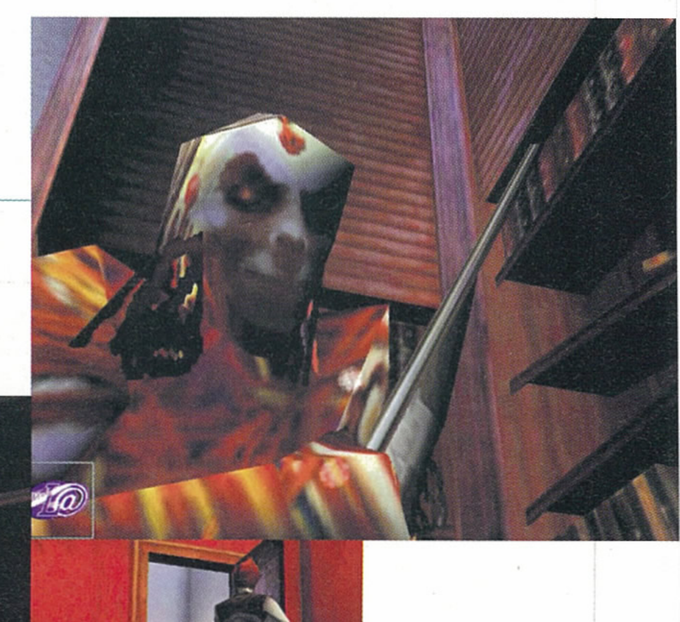


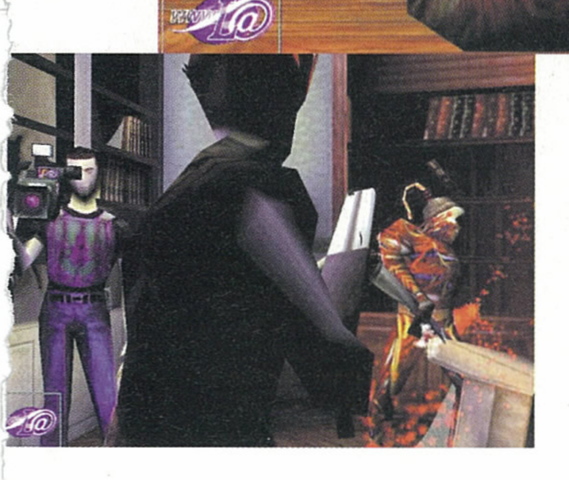


a été développé en coopération avec Cryo, et les animations et textures avec Étranges Libellules, une boîte d'infographie de Lyon (qui a travaillé entre autres sur V-Rally, Lucky Luck, Alone 2 et 3). Le but du jeu sera de faire grimper l'audimat au maximum. N'oubliez pas que vous serez filmé en direct, que derrière vous il y aura une équipe de cameramen (bon, OK, il est tout seul) et un grand public. Le présentateur commentera vos actions, excitera le public et vous insultera si l'audimat dégringole. Le public sera une foule avide de sang, houleuse, prête à vous porter en héros et à vous lapider le moment d'après si vous ne prenez pas suffisamment de risques. Un moyen pour satisfaire ces vampires ? Casser du monstre de manière aussi éclatante que possible en étant filmé (ne pas oublier de le faire sous les projos, ce serait dommage sinon). N'attendez pas d'aide de votre caméraman, il ne réagira jamais même s'il se fait trucider en route. La nouveauté du jeu est de pouvoir interagir avec la caméra. Vous manipulerez ses commandes : gros plan, ralenti, mur d'images, tout y passera. Des petits drones permettront même de conserver une vue dans une pièce particulière pour y observer à distance les évènements qui s'y dérouleront. Les monstres seront tous des condamnés à mort échappés des enfers. Ils seront classés par

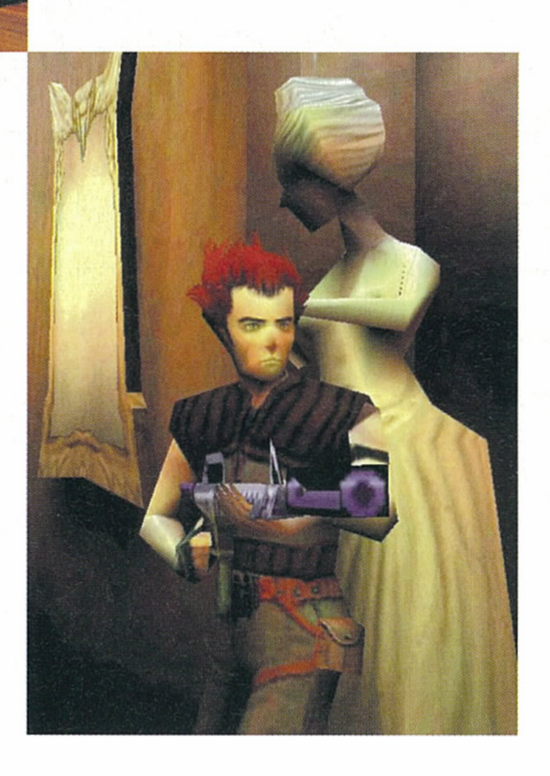


catégorie, suivant la peine de mort qui les a expédiés dans l'autre monde. Les électrocutés se faufileront dans les circuits électriques, les gazés seront transformés en une sorte de baudruche armée qui explosera si vous leur tirez dessus. Définis par des grilles de comportement, ils se tailleront pour vous entraîner vers un groupe plus costaud qu'eux. Parmi les onze armes, la ponceuse reste la plus originale. Je n'ai pas pu voir l'animation mais rien que de l'imaginer, j'en frétille d'avance. Le fun sera surtout de découper morceau par morceau le monstre avant qu'il ne vous touche. C'est clair, vous ne jouerez pas à Devil Inside pour ses passages classes, car on est bien loin du jeu clean. Le décor est trop trash pour ça et vu tout le sang qui pisse à chaque blessure, vous êtes sûr d'y tremper vos pieds et de laisser des marques un peu partout ; une décoration





spéciale. Le problème consistant à tuer des gens déjà morts est résolu par l'apparition d'un personnage tout aussi important que l'ex-flic. Deva, son ombre damnée, s'occupera de gober leur âme et de la réexpédier en Enfer. Ses pouvoirs, genre boule de feu et projection dans les airs, devraient offrir un minimum de spectacle. Son adresse particulière à chalouper des hanches pour faire exploser d'envie le keum hypnotisé plaira certainement au public. Mais attention, faudra pas trop traîner : une âme oubliée en route, et c'est un monstre qui se réincarnera. Le jeu sera découpé en trois actes et en une dizaine de zones intérieures et extérieures. Vous devrez bien sûr affronter des boss dont le final viendra vous titiller tout au long du parcours, histoire de vous motiver. Le produit semble assez sympa. Son moteur paraît assurer une 3D impeccable et le graphisme fourmille de détails et de textures. Mais le principe d'un audimat à entretenir apporte-t-il vraiment un plus ? C'est à voir.



Lorsque j'ai entendu parler de ce phénomène, j'en ai eu illico une grosse suée en croyant qu'on allait me demander de poser une centaine de boîtes de Starcraft sur mon dos et faire des milliers de pompes. À ma grosse surprise, il n'en est rien. Cyberathlete, une société américaine, propose depuis quelques mois aux meilleurs joueurs de Quake de gagner leur vie dans un circuit professionnel de tournois comparables à un Pro-tour de golf.

Pourquoi ?

L'idée d'assimiler le jeu à un sport a fait quelques émules il y a deux ans, au moment où des passionnés ont pris d'assaut les organismes sportifs pour réclamer une reconnaissance qui ne vint jamais. En fait, chaque pays y va de sa ou ses petites fédérations, juste au cas où... L'objectif de tout ceci est multiple : le premier enjeu est d'arriver à drainer l'intérêt d'un public qui n'est pas forcément constitué de joueurs, afin de créer un véritable marché financier du spectacle autour de ce milieu. Un marché curieusement toujours absent d'un univers où on trouve pourtant et depuis longtemps une industrie, des passionnés et des médias, les trois composantes essentielles.
L'autre enjeu qui est beaucoup plus terre à terre, et qui ne serait pas venu à l'idée de gars comme Rolland Garros, est une simple affaire de gros sous : il vient de la constatation qu'il faut souvent être assimilé à un sport pour débloquer et profiter des sommes réservées aux fédérations de tout poil et qui sont offertes par les divisions sponsoring des plus grosses compagnies.

L'hôtel Hyatt Regency de Dallas a accueilli le tournoi du Frag 3.



par Bob Arctor

On ne joue

La dernière lubie de la rentrée est de transformer nos paisibles jeux en un véritable sport. Verra-t-on un jour de vieux joueurs pros, reconvertis en commentateurs de matchs ? Joystick ressemblera-t-il à « L'Équipe » dans quelques années ? D'ailleurs, tout ceci a-t-il un rapport avec les jeux vidéo ?



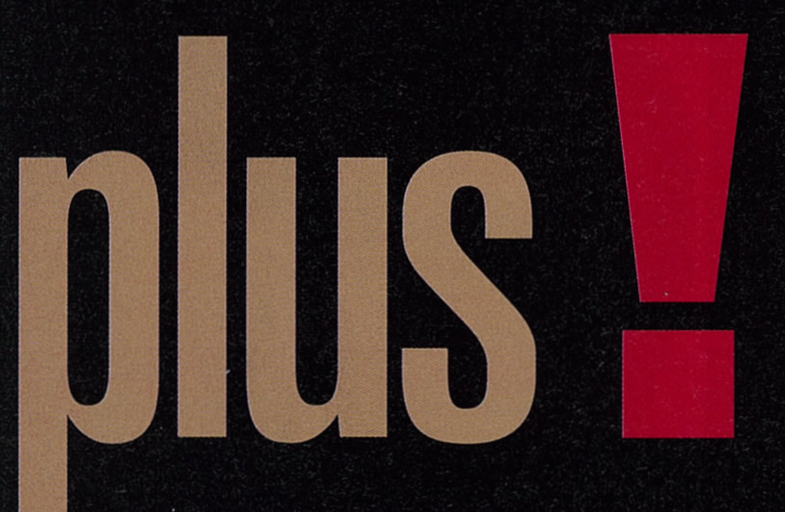
Comment ?

La condition sine qua non pour créer un événement qui fasse déplacer les foules est qu'il soit offline. Inutile en effet de porter des maillots ou d'utiliser du matériel fourni par un annonceur si celui-ci n'est vu que par votre chien. Pour cela, il faut organiser des tournois. Mais pour les remplir, il faut des joueurs qui veuillent bien se déplacer, de loin si possible, pour votre bonne gueule. Le système de dotation en matériel a fini par arriver au bout du chemin et n'est plus valable que pour les tournois locaux, qui n'ont pas pour ambition d'avoir un aspect financier. C'est ainsi que depuis un peu plus d'un an, les premières rencontres dotées de prix en gros sous ont vu le jour, et commencent à métamorphoser ce qui était une gentille passion au départ en un style de vie, et à terme en une véritable activité à plein temps. La chose est d'autant plus importante et rapide que dès les premiers événements, on parlait déjà d'argent avec des

sommes qui feraient rêver tous les étudiants qui composent le gros des passionnés de Quake. À l'heure actuelle, l'état des lieux est le suivant : une société (CPL) se partage la majorité des événements et des rencontres internationales, ses compétitions sont dotées de sommes de plus en plus importantes. Et un peu partout dans le monde, l'idée selon laquelle on pourrait vivre de sa passion commence à trotter dans la tête des joueurs les plus doués ou les plus ambitieux.

Avec quoi ?

La plus grande déception, lorsqu'on regarde les jeux garnissant ces événements, c'est le petit nombre de titres proposés. En vérité, il n'y en a qu'un. Son nom : Quake. La seconde déception est l'absence passagère de jeu en équipe. C'est vrai qu'un jeu composé de manches de deathmatch est beaucoup plus simple à organiser. Mais avec un tel engouement pour ces rencontres, on devrait voir au cours des tournois de cette année des affrontements en teamplay et en capture the flag, qui donneraient enfin un sens à l'existence des clans. Pour le moment, des jeux tels que Unreal Tournament, qui auraient pu tout aussi bien faire l'affaire, ont été laissés de côté, même si de nombreuses demandes émanant des joueurs allaient dans ce sens. Exit aussi les jeux de stratégie temps réel, tout du moins pour le moment, qui laissaient une place trop grande aux erreurs lors d'un affrontement en multijoueur. Ces derniers sont souvent trop fermés et ne permettent pas aux spectateurs de profiter du jeu. De plus, les tactiques utilisées doivent idéalement être tenues secrètes pour pouvoir être mises en œuvre. L'épicentre de ces tournois est probablement Quake 3. Ce n'est pas un hasard si ce dernier a été choisi, mais contrairement à ce que l'on pouvait penser, sa grande popularité n'a contribué qu'à moitié à la décision des organisateurs de le propulser au cœur de leurs évènements. En effet, s'il a désormais une place aussi importante, c'est grâce à la quasi-perfection de sa technique en réseau, son gameplay très étudié, et son aspect « plate-forme de développement », permettant par exemple de placer des caméras çà et là dans un niveau, afin de retransmettre les duels sur une source extérieure.



Avec qui ?

Dans ce que l'on peut désormais appeler le circuit professionnel des joueurs de Quake, on trouve une vingtaine de noms (ou plutôt de pseudos) qui gravitent autour de toutes les rencontres. Jeunes pour la plupart, avec une moyenne d'âge de 20 ans, ces joueurs se connaissent tous pour s'être déjà affrontés sur le Net. Certains d'entre eux sont d'ores et déjà des légendes dans leur milieu et s'organisent sous forme de clans, tant pour s'entraîner lors des jeux en équipe que pour tenter de constituer un pôle de bons joueurs. Certains demeurent quasiment invaincus (les Nine) et prennent la chose très au sérieux : ils ont loué un local et y ont aménagé un centre d'entraînement pour leur propre usage. La grande moyenne des participants s'entraînent plusieurs heures par jour, parfois seul sur un niveau afin d'apprendre à l'exploiter au mieux. À l'heure actuelle, les centres de sélection pour les tournois CPL sont inexistants en France. D'après les utilisateurs, ils devraient voir le jour dans le courant de l'année prochaine en Europe. C'est aussi ce que promettent les organisateurs de courses de tracteurs depuis des années.

Hakeem recevant un gros chèque.



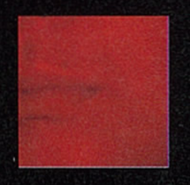
Pour en savoir plus : le site du CPL est au www.cyberathlete.com

Pour avoir le point de vue des joueurs et des organisateurs de ces tournois, nous avons interviewé deux figures emblématiques de ces événements. Tout d'abord, Angel Munoz, le grand manitou qui a fondé les tournois CPL et qui ne compte pas en rester là. Et aussi Hakeem, une légende parmi les quakers : il a gagné entre autres quelque 65 000 F en octobre dernier et il vient de créer XS Reality, un site Web dédié au jeu professionnel.

JOYSTICK : PEUX-TU M'EN DIRE PLUS SUR TOI ET TON PASSÉ DANS LES JEUX VIDÉO ?
Angel Munoz : Avant Cyberathlete, j'ai créé Adrenaline Vault. Avault demeure l'un des plus larges sites indépendants sur les jeux vidéo. Ma passion pour le jeu s'est développée durant ces vingt-cinq dernières années, et je suis toujours un hard core gamer de cœur.

QUELLE EST L'HISTOIRE DE CYBERATHLETE ET LES OBJECTIFS DE TA SOCIÉTÉ ?
La ligue professionnelle des Cyberathletes (CPL) a été créée en juin 97, dans le but de faire avancer le jeu vidéo jusqu'à un niveau de sport professionnel.

LE JEU COMME SPORT… ON PEUT Y CROIRE SANS EXPLOSER DE RIRE ?
Chaque nouveau concept, dans l'histoire de l'humanité, a toujours rencontré une réticence initiale. C'est une chose bien naturelle. Mais je pense que deux facteurs peuvent court-circuiter cette période de résistance : le montant des sommes offertes pour les tournois CPL, et l'accessibilité sans précédent d'un « sport » que vous pouvez pratiquer à la maison. Le rôle du CPL ici est d'offrir le maximum de visibilité dans les médias pour créer un intérêt dans le public (NDRC : Waow ! en effet, ça ne le fait pas rire du tout).



L'Organisateur

POUR TOI, EN COMBIEN DE TEMPS LE JEU VA-T-IL DEVENIR UN VRAI SPORT ?
Eh bien, pour moi, une fois que des joueurs pourront vivre du jeu vidéo à un niveau pro, nous l'aurons établi comme un sport. Nous prévoyons quatre gros évènements aux États-Unis cette année et le joueur qui les remportera tous gagnera plus de 650 000 F. En conclusion, le jeu vidéo est d'ores et déjà un sport.



Angel Munoz

DES DÉMARCHES ONT-ELLES ÉTÉ FAITES AUPRÈS DES FÉDÉRATIONS SPORTIVES POUR FAIRE RECONNAÎTRE LE JEU VIDÉO COMME UNE DISCIPLINE SPORTIVE ?
Non. Nous nous considérons nous-mêmes comme la Fédération du jeu vidéo. Nous avons des organisateurs de tournois, un panel de conseillers formés par les meilleurs joueurs du monde et des experts de l'industrie, des centres de qualification dans de nombreuses villes du monde. Et nous avons récemment lancé notre branche asiatique qui sera immédiatement suivie par une branche européenne. Nous ne cherchons donc pas une reconnaissance, puisque nous avons déjà toutes les composantes requises.

JUSQU'OÙ CELA PEUT-IL ALLER ? VERRA-T-ON DES JEUX OLYMPIQUES DU JEU VIDÉO ? LES MEILLEURS JOUEURS AURONT-ILS DES AGENTS SPORTIFS ?
Cela ira aussi loin que ça le devra. CPL est déjà en train d'organiser des Olympiades mondiales pour l'année 2001, avec des représentants de chaque pays. CPL est aussi en pourparlers avec de gros cabinets d'agents sportifs aux États-Unis pour lancer, à l'intérieur même de leur structure, une division Jeux vidéo (CGS) afin de représenter les joueurs face aux médias et aux sponsors potentiels.

COMMENT ORGANISEZ-VOUS UN TOURNOI ? QUELS SONT LES ASPECTS LÉGAUX AVEC LESQUELS VOUS AVEZ EU À COMPOSER ? CELA DOIT POSER PAS MAL DE PROBLÈMES, PLUS SPÉCIFIQUEMENT AVEC DES JOUEURS PARFOIS TRÈS JEUNES.
Nous collaborons avec l'un des meilleurs cabinets d'avocats, auquel nous avons confié l'organisation légale des tournois. Tant au niveau des juridictions locales que fédérales. Cela a toujours très bien marché parce que nous nous y sommes pris bien avant d'organiser les premières rencontres.

COMBIEN CELA COÛTE-T-IL D'ORGANISER QUELQUE CHOSE D'AUSSI GROS QUE LE FRAG 3 ?
C'est très coûteux de produire un événement de cette envergure. Nous ne réservons que dans les meilleurs hôtels, ne louons que les meilleures salles de congrès. Nous maintenons des standards aussi élevés afin de nous établir une bonne réputation.



QUE POURRA-T-ON ATTENDRE DES PROCHAINS TOURNOIS, PLUS D'ARGENT, PLUS D'ÉQUIPES, PLUS DE JEUX ?
Plus d'argent. Notre prochain évènement sera doté de 600 000 F de prix en cash.

QUELLES SONT LES COMPÉTENCES LES PLUS UTILES POUR UN JOUEUR PRO DE QUAKE ?
Discipline, sérieux, entraînement régulier, grande précision et passion (NDRC : Et pour se détendre entre deux Quake, une petite douche glacée et 500 pompes, ça vous dirait ?)

Le joueur Amir Hamleem alias Hakeem



Joystick : Que peux-tu me dire sur ton parcours à la Frag 3 et ton passé de Quaker ?

Hakeem : Eh bien, j'ai joué à Quakeworld pendant trois ans ou plus. Après cela, j'ai rejoint le clan SK (le plus renommé des clans allemands). C'est à ce moment-là que j'ai été approché par Logitech. Ils étaient très emballés par l'idée de nous payer un voyage à Dallas pour le tournoi Frag 3. Nous sommes partis à quatre, et le reste est désormais de l'histoire. (Rires)

Que peux-tu me dire sur XS Reality, ton site, l'un des organes créés pour la reconnaissance du jeu en sport ?

XS Reality est un site Web que j'ai créé avec d'autres membres du clan Nine. Son but est de tenter de créer un style de vie, dans le contexte du jeu. On organise ponctuellement des évènements comme ce tournoi de Quake 3 sur invitations, où les douze meilleurs joueurs internationaux sont invités à Stockholm pour le 21 janvier. À XS, nous travaillons à plein temps en tant que webmaster et joueurs. Nous sommes sponsorisés pour tenir le site et pour représenter nos associés en utilisant leurs équipements lors des tournois.

Que penses-tu de gros sponsors tels que Logitech, Razor ou Gateway ? C'est facile de bosser avec eux ?

Oui, ils sont très réceptifs et considèrent tout ceci comme quelque chose de sérieux. C'est très agréable de voir qu'ils ne prennent pas ça comme une grosse blague. Nos sponsors nous donnent de l'argent, nous payent les voyages pour nous rendre aux tournois, du matériel et de bons conseils.

Qu'est-ce que tu as fait de tout l'argent gagné au Frag 3 ?

À dire vrai, j'ai tout claqué lors d'un gros voyage à New York pour le nouvel an. Ah oui, j'ai aussi beaucoup dépensé en vêtements et en chaussures.

N'est-ce pas bizarre de considérer les jeux vidéo comme un sport ? N'est-ce pas une utopie de croire que tout le monde prendra, du jour au lendemain, une poignée de Quakers pour des sportifs de haut niveau ?

Sincèrement, je ne vois pas pourquoi les gens sont si enthousiastes devant le fait que le jeu vidéo puisse devenir un sport. Je pense que c'est trop récent, et nous devrions attendre pour voir comment le public réagit à ce propos avant de lancer la machine. La création d'un sport implique bien plus que le fait de le voir reconnu par la majorité.

Peux-tu partager avec nous tes vues sur le jeu professionnel ?

Je pense que le jeu pro est un développement fantastique. Le fait que les joueurs soient enfin récompensés de leurs longues heures de jeu et d'entraînement est génial. La contrepartie, c'est que le jeu vidéo est pris bien plus au sérieux maintenant et que l'aspect « amusement » est maintenant laissé un peu à l'arrière.

Est-ce stupide de penser qu'un joueur pourra gagner un salaire provenant d'un sponsor ?

Non, pas du tout, c'est ce que je fais en ce moment même.

Donc il est maintenant possible de gagner sa vie dans des tournois de jeux vidéo ?

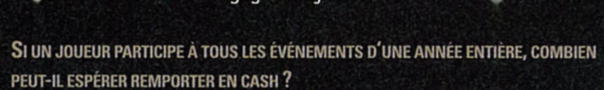
En théorie, c'est tout à fait possible. Le CPL a annoncé récemment deux événements avec des sommes très élevées comme prix. Mais là où cela deviendra vraiment intéressant, c'est lorsque l'échelle des prix s'allongera vers le bas et lorsque le joueur qui aura la 20e place pourra recevoir lui aussi une forte récompense.

Que pourrait-on appeler une « attitude professionnelle » pour un joueur de Quake ?

Bonne question. Je dirais juste que traiter les autres joueurs en tant qu'êtres humains et non pas en simples objets 3D serait un bon début.

Quelle est la part de chance dans la victoire d'un pro ? Est-ce toujours le meilleur joueur possédant un jeu constant qui remporte les tournois ?

Il y a une grosse part de chance (comme les respawns), mais un tournoi est un événement dans son entier, dans lequel un joueur peut faire une dizaine de parties. Donc le meilleur joueur gagne toujours.



Si un joueur participe à tous les événements d'une année entière, combien peut-il espérer remporter en cash ?

Disons que rien qu'en gagnant les deux prochains tournois CPL annoncés, il pourrait obtenir plus de 500 mille francs. Mais le CPL aura certainement plus de tournois, alors qui peut savoir ? Je participerai à tous les événements CPL de l'an 2000.

Qu'as-tu à dire aux joueurs qui voudraient passer pro ? Quelles facultés faut-il posséder pour être un bon joueur ?

À la base, il faut des nerfs d'acier et du sang-froid. Les tournois vous mettent la pression et il faut absolument rester calme pour gagner. Le talent vient après de longues et laborieuses heures d'entraînement.



Colin McRae Rally 2.0

Nous ne vous ferons pas l'affront de vous présenter Colin McRae Rally, la simulation poissonnière qui a marqué de son empreinte salée toute une génération de pêcheurs. C'est ainsi tout à fait logiquement que nous nous sommes rendus en Bretagne, dans le sympathique village de Lohéac (dédié corps et bielles à tout ce qui touche à l'auto), afin de découvrir ce que nous réserve la prochaine grande marée de mai.

par Fishbone

Colin McRae Rally 2.0

Pas de doute, Codemasters sait bien faire les choses lorsqu'il s'agit de présenter le successeur de Colin McRae à la presse française. Pensez donc, un week-end entier à faire les guignols sur un circuit avec des barquettes (petites bagnoles de sport, propulsion, 165 chevaux, vitres teintées, housses de siège en daim du Népal fraîchement tué), le tout entrecoupé de cours de pilotage 4 x 4, d'initiation au quad et enfin de compétitions inter-rédactionnelles de kart (oui, surtout le kart, c'était vraiment cool...), avouez qu'il y a pire. OK... je sais ce que vous pensez, on a vraiment un boulot pas facile. Mais que voulez-vous, il faut savoir rester professionnel, même dans les circonstances les plus dures. Question de déontologie. Bref, après avoir sagement enduré toutes ces activités, nous avons finalement posé nos fesses derrière un PC. Jusque-là rien d'exceptionnel, on le fait tous les jours. Sauf que cette fois, l'ordi faisait tourner Colin 2.0 en chair et en arête, malgré l'état relativement peu avancé de son développement. Bon, ben au travail...



Un dur WEEK-END de travail

Avant de vous livrer à chaud les quelques impressions issues de cette séance d'essais, commençons par évoquer les nouveautés annoncées par l'éditeur. Alors attendez deux secondes, je prends le dossier de presse... mmm... OK... Tout d'abord, sachez que le moteur 3D a été entièrement revu, mais ça on s'en doutait un peu. Ensuite, cinq modes de jeu différents seront implémentés, dont plusieurs « inédits ». Bon, à l'heure actuelle, ces modes ne sont pas vraiment définis, il faudra encore attendre avant d'en savoir plus. Il semblerait toutefois que l'école de pilotage ait toutes les chances de passer par-dessus bord, mais là encore, rien n'est moins sûr. Il est vrai que le colin nage souvent en eaux troubles, ceci expliquant sûrement cela. Par contre, ce qui est avéré,









c'est que la simulation sera composée de plus de 80 circuits tout nouveaux, tout beaux. Neige, bois, campagne, montagne, nous aurons là du bon environnement de rallye élevé au grain, certes classique, mais néanmoins complet. Pour ce qui concerne les voitures, une douzaine de modèles différents seront disponibles. On retrouvera ainsi les principaux constructeurs en lice, dont Ford, le nouveau patron de Colin depuis qu'il a quitté le volant de la Subaru. Enfin, pour en finir avec les principales innovations, on notera la gestion des dommages physiques, comme lorsque l'aileron arrière menacera de se détacher à la suite d'un choc. Après avoir percuté une Twingo par exemple, mais ça c'est une autre histoire.





Un jeu à mi-chemin entre simulation et arcade.



Au moins, si vous ratez votre freinage, vous n'aurez pas beaucoup de frais de corbillard.

Que nous RÉSERVE l'avenir ?

Après avoir pratiqué la bête pendant plus d'une heure, le sentiment qui se dégage de Colin McRae Rally 2.0 est double. Tout d'abord - et nul besoin d'avoir un regard de merlan pour en convenir - le rendu visuel ne sera pas révolutionnaire. Tout du moins en comparaison avec ce qui existe déjà chez les petits copains. Eh oui, passer après un Rally Championship 2000 n'est pas une mince affaire. On nous a cependant affirmé que des efforts seront réalisés dans ce domaine (après tout, il reste plusieurs mois de travail aux designers), mais il serait surprenant que le graphisme change du tout au tout en si peu de temps. D'un point de vue technique, l'accent a semble-t-il été porté sur l'accessibilité. En d'autres termes, les programmeurs ont souhaité rendre leur jeu accessible à un maximum de machines. De ce fait, dans le but de préserver la santé mentale des processeurs modestes, on ne devrait pas assister à une débauche d'effets spéciaux. Il y aura bien sûr les incontournables du genre, style lens flare, poussières sur la carrosserie, jeu de suspension prononcé, déformations, etc., mais a priori, rien de bien original. Pour ce qui concerne le gameplay, il est clair qu'on retrouvera l'esprit du premier Colin McRae : à savoir un savant mélange de simulation et d'arcade, qui permet au joueur de s'amuser rapidement, sans passer par une longue période de prise en main. Et il faut bien avouer que quelques secondes suffisent pour prendre grand plaisir à faire déraper la voiture, à titiller le frein à main pour passer des ronds-points entièrement en travers, ou encore à angoisser pour sa position à chaque passage de check-point... Bref, malgré les réserves purement techniques et graphiques exprimées un peu plus haut, il y a fort à parier que Colin McRae Rally 2.0 séduira à nouveau son (grand) public, grâce à son approche moins extrémiste du genre. On vous en reparle dès qu'on a du nouveau. ■□□





« Un effort sera fourni pour augmenter la variété des décors », nous a-t-on promis.





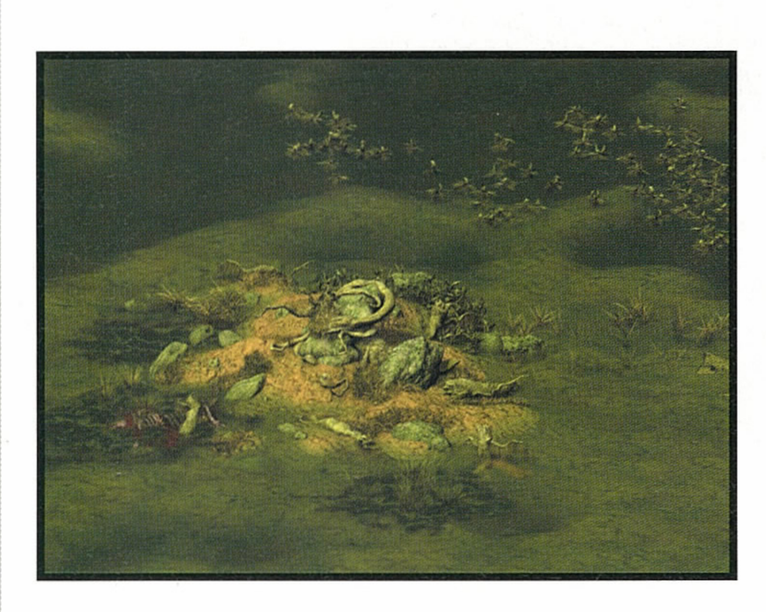
Genre : Rallye **Éditeur :** Codemasters **Développeur :** Codemasters **Sortie prévue :** Mai 2000

Là-haut, à une heure de train de Paris, les Lillois bougent et s'organisent. Ces gars-là ne sont pas des comiques. Leur passé au fond des mines le leur interdit. Le corollaire, c'est que lorsqu'ils se lancent dans quelque chose, ils ne le font pas à moitié. Et derrière l'ambiance détendue et bon enfant qu'on est en droit d'attendre chez un développeur de jeux, ça bosse dur, très dur, très très dur...

par Wanda

DeathDealer

Les coyotes de Œil pour Œil inventent donc des histoires pour les grands enfants que nous sommes. Plus précisément, ils créent un jeu de rôle pour nous. Oui monsieur, c'est cela même : un JdR français. Même que ce sera le premier JdR à se situer dans un univers barbare fantastique. D'ailleurs, rien qu'en lisant le nom de code qu'ils ont choisi, certains d'entre vous devaient déjà s'en douter, hum ? Celui qui a créé le personnage du DeathDealer, Frazetta pour les intimes, n'est rien d'autre que le pape des illustrateurs : un mec qui a notamment dessiné de nombreuses couvertures pour le magazine Conan. Et Ishtar, c'est un peu leur Conan à eux, chez Œil pour Œil : un mec viril, musclé, courageux... Bref, un mec inventé. D'ailleurs, ce n'est pas la seule chose qu'ils ont inventée pour leur jeu, les chtimi, loin de là. Même s'ils ont puisé leur inspiration chez Howard (Conan), Michael Moorcock (Elric le Nécromancien), Fritz Leiber (le Cycle des Epées), dans les contes et légendes vikings et indiens, dans la philosophie animiste, dans les invasions qui ont marqué notre propre Histoire... leur univers est entièrement nouveau. L'avantage, c'est que ça leur évite de s'enferrer dans un contexte connu, dont il aurait fallu non seulement obtenir la licence, mais aussi respecter les règles, la chronologie et les subtilités, au risque de se mettre à dos telle ou telle école de puristes radicaux.
Le deuxième avantage de ce choix, c'est la liberté d'inventer, et donc de proposer au final quelque chose de différent. La différence est-elle garante de qualité ? Pas forcément, évidemment. Mais dans le cas de DeathDealer, certains indices nous permettent d'espérer le meilleur. Les designers, tout d'abord, même s'ils ne se sont pas encore illustrés dans le jeu vidéo, ne sont pas franchement des débutants du JdR : Benoît Clerc, le designer principal et co-auteur du jeu, est le premier rédacteur en chef de Backstab, l'un des rares mags français dédiés au jeu de rôle. Et il est épaulé à temps partiel par un mec qui n'est autre que le deuxième rédac' chef de la même revue. Du coup, sauf si vous êtes farouchement hermétique à l'esprit de Backstab, vous en conclurez comme moi que ces mecs sont capables de nous pondre un vrai système de jeu, hum ?



Pour les intertitres, chuis une brêlouze...

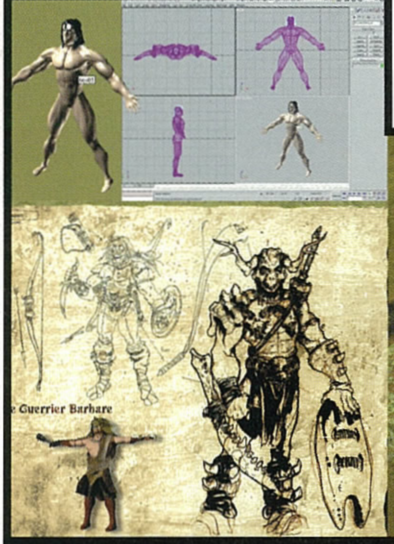
Le deuxième indice favorable est lui aussi humain, et il a pour nom Thomas Zighem. Notre bon Thomas n'est pas franchement un manchot du clavier. Pour commencer, il a fait Génésia sur Amiga, rien que ça, et tout seul comme un grand : concept, graph, code... (Même qu'il



Genre : Jeu de rôle **Éditeur :** N.C. **Développeur :** Œil pour Œil **Sortie prévue :** Printemps 2001 **Web :** www.oeilpouroeil.fr

est vachement fier parce que son jeu a reçu le Tilt d'or 1993 du meilleur jeu de stratégie en battant Dune 2 !) Ensuite, il s'est attaqué à Rising Lands, dont il a pondu le concept, les graphs et les animations. Sauf que, cette fois-ci, il était épaulé par 2 autres codeurs, dont l'un, Mouloud Boukhlef, bosse également sur DeathDealer. Et ce que Thomas est maintenant en train de réaliser sur ce dernier est pour le moins bluffant. Jetez donc un œil sur les screenshots et dites-moi ce que c'est, à votre avis : de la 2D, de la 3D pré-calculée ou de la 3D temps réel ? Eh bien, rien de tout ça : le monde de DeathDealer est créé entièrement en 3D (je vous raconte pas le boulot pour créer tous les brins d'herbe un par un), et il est rendu dans un mode hybride, qui mixe le pré-calculé et le temps réel. Ne me demandez pas comment ce miracle s'opère : les gars d'Œil pour Œil sont d'autant plus jaloux de leurs petits secrets que Bioware a annoncé un moteur du même type pour Badur's Gate 2. Sauf que nos Lillois considèrent le leur plus performant… Hum, faudra voir. En attendant, le résultat final est vraiment génial, car vous obtenez une finesse graphique hallucinante, doublée d'une interaction totale (ou presque) entre vos persos et les éléments du décor, et vice versa. Chaque objet du terrain possède en effet ses propres caractéristiques : poids, facteur de résistance, etc. Les hauteurs seront prises en compte à la fois dans l'Intelligence Artificielle des personnages, dans leur précision et dans la balistique ; chaque goutte de pluie générera un impact sur le sol dur et des ronds dans l'eau (ça, je l'ai vu) ; le vent modifiera les trajectoires, pliera la végétation et créera des ondes sur l'eau ; l'eau ralentira la marche (vu aussi) ; les persos pourront défoncer les portes ou les coffres, les brûler, les déplacer ; si un personnage est enflammé suite à un sort ou un piège, le fait de sauter dans les marécages éteindra les flammes et atténuera les brûlures. Du coup, contrairement aux animations que l'on voit habituellement dans ce genre d'environnement, celles de DeathDealer seront aussi gérées sur le plan physique. De plus, cela permettra aux persos d'avoir accès à des capacités inédites dans ce type de jeu : escalader, nager, voler… Et là, on comprend que Thomas ait été bombardé co-auteur du jeu, au même titre que Benoît, car c'est exactement le genre de prouesse technique qui peut faire changer un gameplay du tout au tout.





L'homme serpent est la Némésis ultime dans le monde créé par Howard pour son Conan.

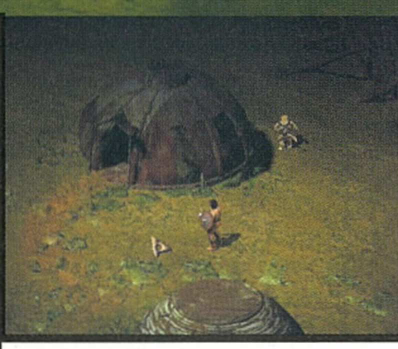


La mouvance lilloise

Oeil pour Œil n'est pas seulement un studio de développement de jeu : la société a commencé son activité il y a 3 ans en créant des sites Web, et la majorité des 55 salariés actuels s'attelle toujours à cette noble tâche. Réaliser des sites Web, hum, voilà qui semble à première vue bien moins exaltant que la création de jeux vidéo. Mais, en l'occurrence, ce n'est franchement pas le cas. Il suffit d'aller jeter un coup d'œil sur quelques-uns des sites qu'ils ont réalisés pour immédiatement le comprendre : www.alainsouchon.net, www.aeronef-spectacles.com, Webcaster, leur chaîne maison (www.wcaster.com), ou carrément leur propre site (www.oeilpouroeil.fr). C'est bourré de flash qui bouge dans tous les sens, de couleurs qui pètent dans tous les sens et de punch qui vous saute à la gueule dans le bon sens. Dès le départ, leur objectif était clair : porter la communication sur Internet un cran plus haut, dans le fond comme dans la forme. Ah ça, on peut dire qu'ils en ont bavé, les coyotes d'Œil pour Œil, pour faire comprendre leurs projets aux banquiers ! Avoir des idées et des concepts plein les tiroirs, ce n'est pas exactement le genre de choses qui inspire confiance à ces gugusses-là. Mais à force de persévérance, et de rencontre en rencontre, Jean Barnezet, qui officie en tant que Directeur Général, a réussi à placer ses pions. Du coup, la société s'est mise à embaucher de plus en plus de monde et à s'ouvrir sur de nouveaux métiers, comme la production d'émissions online, la conception de CD-Rom ludo-éducatifs et enfin le développement de jeux vidéo. Et elle est bien décidée à poursuivre dans cette voie.

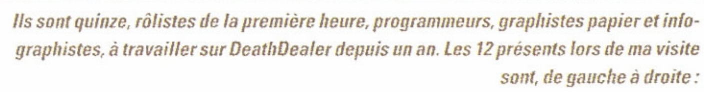


Aujourd'hui, Jean Barnezet est non seulement l'un des membres les plus actifs du « réseau du Nord » (ah, la fameuse entraide des gars du Nord !) mais, du fait de sa position particulière à la confluence de tous les métiers de la création multimédia, il porte un regard assez incisif sur les incohérences et les faiblesses de cette industrie. J'aurai l'occasion de vous en reparler.



J'ai beau essayer, j'y arrive pas...

L'autre avantage du moteur mis au point par Thomas, dont l'incidence porte davantage sur la qualité visuelle que sur le gameplay, c'est qu'il bénéficiera de l'accélération des cartes 3D. Concrètement, cela signifie que DeathDealer permettra les très hautes résolutions, les effets de lumière dynamiques (bien obligeants pour créer des sorts aussi divers que beaux et variés), de brouillard, de transparence (ce qui devrait permettre aux designers de nous pondre des environnements riches et, une fois encore, beaux et variés), le zoom, le dézoom avec une grande quantité de persos à l'écran, les changements de perspective, les déformations, le bump mapping... Enfin, tout ça quoi. Sauf qu'il ne faut pas non plus trop rêver : la caméra de DeathDealer ne sera pas libre. Elle bougera, mais seulement pour mettre en valeur l'action, et donc selon ce que les designers auront décidé. Car c'est aussi ça, DeathDealer : un scénario bien maîtrisé pour permettre une aventure forte en solo. L'histoire, qui débute par une invasion de géants, nous amènera à découvrir les luttes intestines qui secouent le monde des esprits (une vraie cosmogonie a été créée) et à agir sur ce monde parallèle depuis le nôtre, à travers tous les outils qu'un JdR digne de ce nom met à la disposition des joueurs pour se l'approprier : liberté de choix tactique, équipement des héros, gestion de la rune (la ressource magique du jeu, qu'on pourra répartir entre nos persos et réaménager en fonction des circonstances et des impératifs de tel ou tel scénario), répartition des points d'expérience... À ce propos, la gestion de ces points d'expérience sera moins basique que dans AD&D : outre les classiques points gagnés au combat, vous aurez également l'occasion d'engranger des « points qualitatifs ». En effet, à la fin de chaque mission, un debriefing évaluera l'élégance de votre boulot et vous attribuera un certain nombre de points correspondants. Avouez que pour un jeu d'inspiration « barbare », c'est un comble que d'encourager la voie de « l'élégance ». Mais où va-t-on, hein ? Tant qu'on y est, pourquoi ne pas imaginer Lord Casque Noir distribuant des points de modestie et Cap'tain Ta Race des points de distinction ? Enfin, les



Ils sont quinze, rôlistes de la première heure, programmeurs, graphistes papier et infographistes, à travailler sur DeathDealer depuis un an. Les 12 présents lors de ma visite sont, de gauche à droite :
Accroupis : Freddy Robert (infographiste décor et interface), Christiane Sgorlon (chargée de Prod), Ben (chef de projet, auteur), Pierre Carmelez (infographiste),
À peu près assis : Vincent Lamassone (illustrateur), Xavier Dolci (codeur), Mouloud Boukhlef (codeur),
Debout : Sébastien Chevalier (lead graphist), Thomas Zighem (Lead programmer et auteur), Ludovic Lamouche (animateur), Grégoire Playe (codeur) et Philippe Delvigne (derrière la peluche phoque, infographiste).



Éric Herenguel, gentleman illustrateur



Au cœur des locaux de Œil pour Œil, se cache Eric Herenguel, qui a commencé à se faire un nom dans la BD à 20 ans, avec une première publication dans le Journal de Tintin. Une fois lancé, on ne l'a ensuite plus arrêté : premier album en 1991, puis participation au cycle de Balade au Bout du Monde (dont il a illustré les n° 5 à 8), puis Trelawnay (dans la veine steam punk), pour enfin collaborer à DeathDealer, dont il pond les concepts graphiques originaux avec l'aide d'un autre graphiste « traditionnel ». Ce joueur occasionnel, qui avoue lire les mags de jeux pour y trouver des sources d'inspiration, est actuellement totalement immergé dans le barbare fantastique, puisque parallèlement à son travail sur DeathDealer, il vient de sortir une nouvelle BD chez Vent d'Ouest, Kran, dont le héros n'est ni plus ni moins une version plus délirante du héros du jeu. À ses yeux, les 2 disciplines sont complémentaires et s'enrichissent mutuellement : le jeu lui réclame rigueur et sobriété dans le trait (puisque ses dessins sont repris par les infographistes), tandis qu'il peut se lâcher dans la mise en scène pour la BD. Bref, c'est un peu le bonheur, pour lui. Sans doute est-ce ce qui lui donne cet air à moitié dans les nuages sur ma photo. À moins que ce ne soit une nouvelle preuve de mon absence d'avenir en tant que photographe... Allez savoir.



Eric Herenguel en pleine transe créatrice.



gars de DeathDealer, au moins, ils promettent 60 à 80 heures de vrai jeu, sans rallonge factice « genre Might and Magic », ce qui n'est pas franchement le cas des 2 autres loulous…

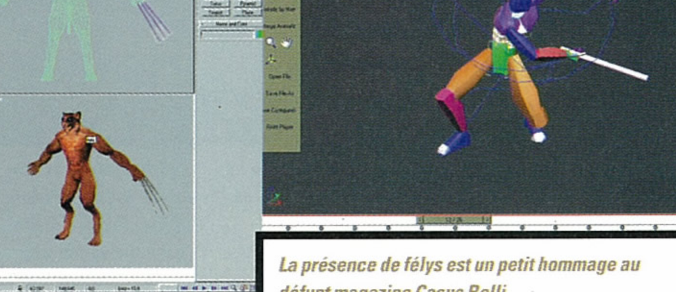
C'est que j'écris tout à la file, alors forcément…

Et avec tout ça, je ne vous ai même pas encore parlé de l'ambiance ! Ni des combats ! Alors voilà : jusqu'à présent, le JdR ne nous a pas tellement gâtés dans la mise en scène de situations adultes. En effet, les quêtes traditionnelles font davantage appel à des sentiments désincarnés et à des valeurs de chevalerie qu'à nos instincts animaux et à nos pulsions physiques. Dans DeathDealer, au contraire, les créateurs annoncent des dialogues pêchus, voire sévèrement burnés, des drogues pour booster nos persos, des scènes franchement érotiques… Bref, tout un tas de trucs qui sonnent comme autant de promesses démago, mais qui, en y réfléchissant, pourraient fort bien s'avérer un vrai choix de création et ouvrir une nouvelle voie dans le JdR. Wahou ! Concrètement, pour votre perso de départ, vous aurez le choix entre 4 archétypes : le guerrier barbare, le félys (homme-chat, comparable à l'assassin des RPG classiques), la prêtresse de Gaia (soigneuse et moine shaolin, analogue au clerc des RPG classiques) et le shaman cyclope (qui, le pauvre, non content de n'avoir qu'un seul œil, n'a même pas le loisir de s'en servir puisqu'il est aveugle et, de fait, obligé de se reposer sur les yeux d'un animal familier). Évidemment, vous pourrez l'arranger à votre sauce, avec des points à répartir entre ses diverses caractéristiques et compétences. Ensuite, au fur et à mesure de vos rencontres, vous composerez une équipe de 5 persos (amis, mercenaires, esclaves…), qui seront les 3 autres archétypes et 1 des personnages surprise que vous réserve l'histoire. Histoire qu'on nous promet différente selon le perso choisi au départ. Bref, à la tête de votre joyeuse bande, vous parcourrez les 14 épisodes que prévoit d'ores et déjà le scénario. Chaque épisode nous ouvrira une nouvelle map, dans laquelle s'articuleront une quête principale et plusieurs sous-quêtes, qu'il s'agisse de classiques missions



Thomas nous présente ici sa dernière création : le rouleau de PQ posé sur l'écran, indispensable pour effacer les traces de doigts des graphistes et des designers. Une élégance et une sobriété qui charmeront les programmeurs du monde entier, à n'en pas douter.





La présence de félys est un petit hommage au défunt magazine Casus Belli.

d'exploration ou d'infiltration et extraction, directement héritées du jeu de rôle papier, ou encore d'escorte, etc. Pour rompre la monotonie des quêtes trop sérieuses, il est également prévu tout un tas de « petits jeux » dans le jeu, du genre bras de fer, courses de chars, courses de rats, jeux de réflexion, jeux de hasard et d'argent... Les 14 maps seront créées dans 6 ou 7 unités de décor différentes. Aujourd'hui, hélas pour nous, seule l'unité de décor « marais » existe, ce qui explique le caractère un peu monotone des screenshots que vous voyez ici. Mais, dans sa version finale, le jeu proposera également des balades dans l'univers des morts (monde parallèle), en milieu urbain (stupre et lucre au programme), dans la cité des géants (une cité-forge, en l'occurrence), dans des paysages de steppe et dans des labyrinthes magiques.

Avis de recherche

Vous l'avez lu : la modélisation en 3D de tout l'environnement de DeathDealer est un boulot de Titan. Du coup, ben, ils ont besoin de petits doigts musclés pour les aider, les petits gars d'Œil pour Œil. Avis aux infographistes amateurs de bière ! Envoyez vos CV à job@oeilpouroeil.fr.

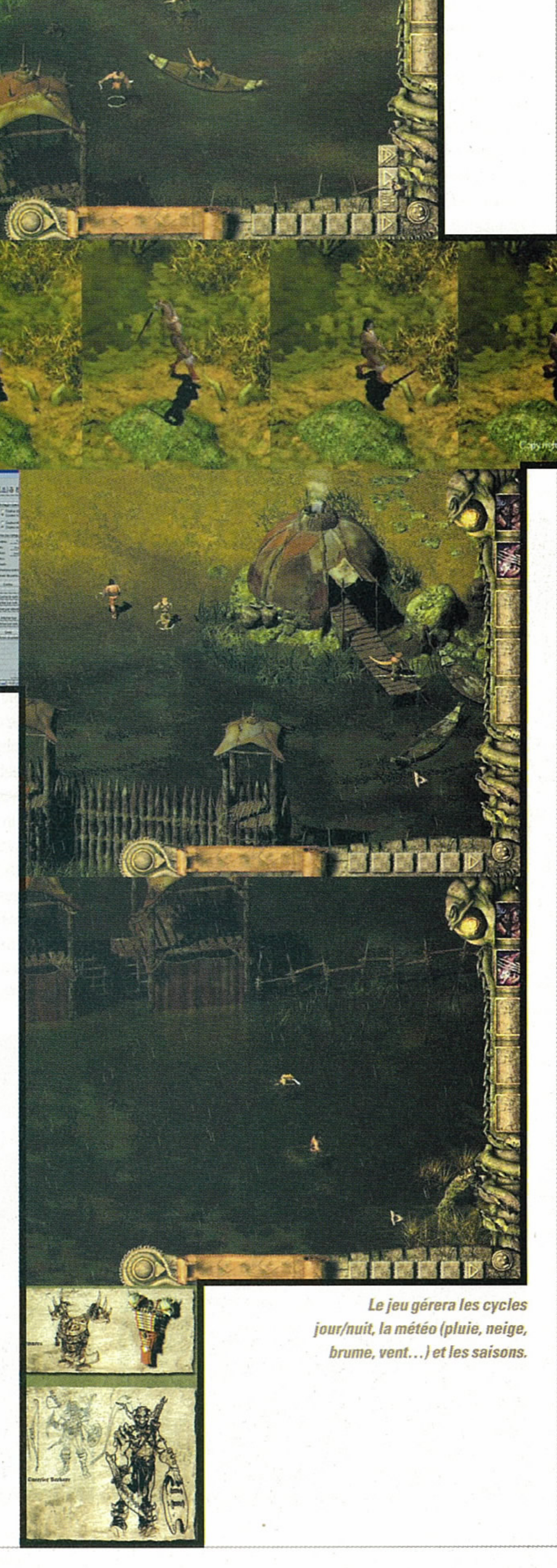
Les intertitres, ça coupe tout, de toute façon…

La gestion de l'équipe permettra de faire progresser chacun de ses membres de manière parfaitement autonome. À la question : « Quelles sont les limites de l'Intelligence Artificielle des membres de l'équipe : que seront-ils capables de faire seuls, notamment quand ils ne seront

pas visibles à l'écran ? », Benoît répond, le plus sérieusement du monde : « Ils pourront s'échanger leurs fringues, jouer à la crapette menteuse, forniquer bestialement et encore plein d'autres trucs marrants mais qui ne seront pas visibles à l'écran. Sinon, ils pourront aussi combattre, se déplacer, suivre un chemin prédéfini, se soigner... » Pendant les combats, en revanche, c'est la notion de groupe qui sera mise à l'honneur, dans un système original qui n'est ni du tour par tour, ni du temps réel, mais du tour par tour automatique ou du tour par tour en temps limité. Traduction : pour la version « automatique », on pourra prédéfinir un type de comportement général pour chacun des persos. L'I.A. prendra alors en charge les héros et les adversaires pour nous laisser mater la baston. Sauf qu'on pourra l'interrompre à tout moment pour changer le script d'un perso ou pour donner un ordre particulier. Dans la version « temps limité », comme son nom l'indique, on aura un certain nombre de secondes pour donner successivement un ordre à chacun de nos persos. Le choix du tour par tour est ludique, en ce qu'il nous permettra de gérer simultanément et







intelligemment 5 persos dotés de pouvoirs nombreux (dont une cinquantaine de coups spéciaux), mais aussi graphique. En effet, il autorisera beaucoup d'effets spéciaux et d'animations sans transformer l'écran en un chaos incompréhensible de baffes et de boules de feu, façon baston du village d'Astérix. Au final, il vous sera ainsi donné de rencontrer – et de combattre – 40 à 50 créatures différentes, possédant chacune leur propre I.A.

Et c'est pour ça que j'ai du mal.

Pour conclure, je vais vous asséner un dernier coup : DeathDealer se jouera également en réseau. Au programme : des bastons en local ou via Internet sur serveur dédié, où on pourra incarner les 4 archétypes et certains grands ennemis, comme le géant, l'homme-serpent et le brigand, le tout sur des cartes spéciales, avec des terrains inédits. Plusieurs modes multijoueurs sont prévus : le Dungeon Bashing (exploration d'un donjon à la recherche d'un artefact), le Dungeon Master (le joueur qui met en place la partie contrôle les créatures ennemies que les autres joueurs affronteront), le Bloodlust (combat à mort entre plusieurs personnages ou équipes de personnages), les Assauts (une équipe défend une position stratégique que l'équipe adverse doit prendre d'assaut)... Aujourd'hui, les créateurs ne savent pas encore exactement jusqu'où ils auront les moyens d'aller dans leurs idées pour le mode réseau. Cela dépendra sans doute beaucoup de l'éditeur – ou plutôt du co-producteur – avec lequel ils signeront. Bref, il ne nous reste plus qu'à espérer une chose : que les éditeurs arrêtent de se raccrocher à ce qu'ils prennent pour des valeurs sûres (comme la 3D temps réel) et qu'ils se rendent compte du potentiel de ce projet. ■□□

Le jeu gérera les cycles jour/nuit, la météo (pluie, neige, brume, vent...) et les saisons.

DroneZ

Zetha Gamez est effectivement un studio indépendant qui se démarque clairement de ses petits camarades. Située dans la proche banlieue nord de Paris, juste au-dessus d'une pizzeria pour être plus exact, la petite équipe est effectivement dirigée par un italien d'expérience, Giovanni Caturano. Le sieur a réalisé ses premiers programmes sur C64, avant de s'aventurer avec succès dans la scène des demomakers avec son groupe Deathstar. Disposant d'un moteur 3D performant, l'envie de faire un jeu lui est donc venue tout naturellement. Après avoir réuni une équipe cosmopolite et volontairement restreinte (un Allemand, un Français et des Italiens, représentant une huitaine de personnes au total), le développement de DroneZ pouvait alors commencer. L'histoire prend place dans un futur proche,



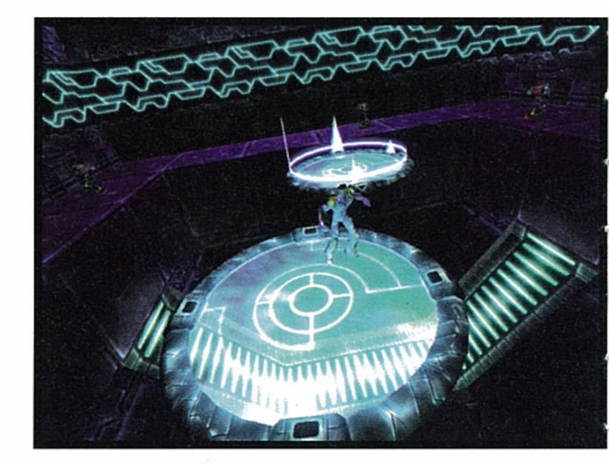


Vous pourrez incarner plusieurs types de personnages, chacun d'eux ayant des caractéristiques de combat propres : résistance, vitesse, puissance de feu, etc.

Studio de développement bien à part dans l'industrie du jeu vidéo, Zetha GameZ met la touche finale à son tout premier jeu, DroneZ. À mi-chemin entre un Tron Deadly Disc pour l'action et un Cobaye pour l'histoire, DroneZ a pour vocation de revenir aux sources du plaisir vidéo-ludique. Un gameplay simple dans un moteur 3D sain, pourrait-on dire.

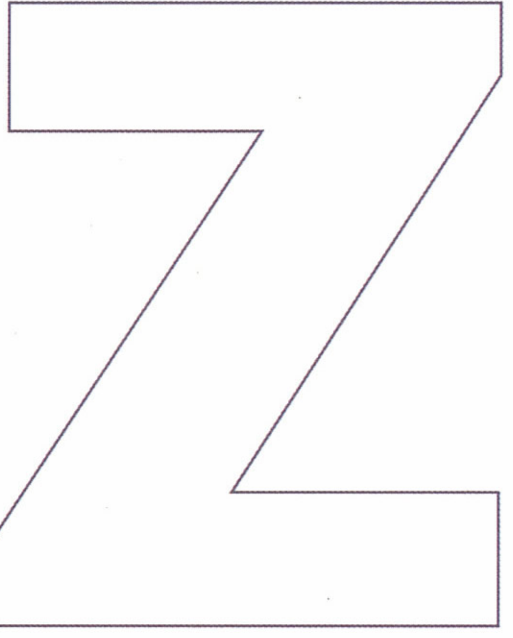
par Fishbone

alors que la Terre est totalement dégradée par la pollution et la négligence humaine. C'est pourquoi tous les habitants restent cloîtrés chez eux, par peur de mettre le nez dehors et de tomber sous l'effet de l'air acidifié. Pour tromper l'ennui, les gens restent en permanence connectés à un immense réseau, délaissant leur corps physique pour se consacrer totalement à leur entité virtuelle. Des robots se chargent ainsi de pallier à tous les besoins naturels de l'homme : la nourriture, la santé et la reproduction. À l'intérieur de cet univers cyber, les avatars participent à un sport où chacun affronte tribus et corporations adverses. Chacune d'elles dirige des zones bien différentes, et votre principal objectif consistera à toutes les explorer. En effet, vous n'avez qu'une seule motivation : découvrir qui ou quoi a intérêt à ce que les gens délaissent la vraie vie pour sombrer dans la cyber-existence.





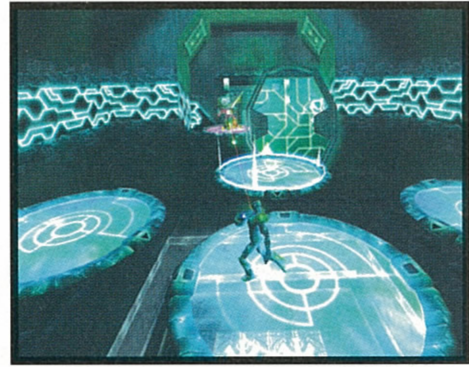




Un univers rempli de cyber- avatars

Voilà pour la théorie, passons maintenant à la pratique. Toute l'action se déroule dans le V-Space, un environnement virtuel composé d'une multitude de plates-formes. Vous pourrez ainsi sauter de l'une à l'autre, au gré de vos déplacements et combats. Le but du jeu est simple : éliminer vos adversaires grâce à l'envoi de boules d'énergie. Ces dernières sont capables de ricocher sur les parois, et il faudra le plus souvent anticiper sur les déplacements de vos ennemis pour parvenir à les atteindre. Mais là ne se trouve pas toute la subtilité de ce jeu d'action, fort heureusement. Car si les premiers gueux rencontrés s'avèrent assez simples à détruire, les choses se corseront nettement par la suite. Chaque pièce ou ennemi (une quarantaine au total) possède ainsi une particularité ou une attitude propres, ce qui vous obligera à réfléchir pour en venir à bout. Cette réflexion peut être mise en pratique avec des interrupteurs à enfoncer pour déclencher des pièges, des comportements à observer pour découvrir d'éventuels points faibles, des éléments de décor au premier abord anodins, etc. Zetha GameZ s'est vraiment creusé les méninges afin d'offrir un gameplay qui, à défaut d'être complexe, soit le moins répétitif possible. Plusieurs armes seront à votre disposition, de la boule d'énergie au missile guidé, en passant par le projectile à fragmentation. Deux niveaux d'utilisation seront disponibles pour chacune d'elles, en plus de la présence d'un champ de protection en cas de coup dur. Il faut savoir que tout cet équipement consomme de l'énergie, la même que celle de l'attaque ou de la défense. Vous devrez donc doser attaque et défense afin de ne pas vous retrouver vulnérable trop longtemps. Bien que se rechargeant automatiquement, divers bonus permettront toutefois de se refaire une santé rapidement.



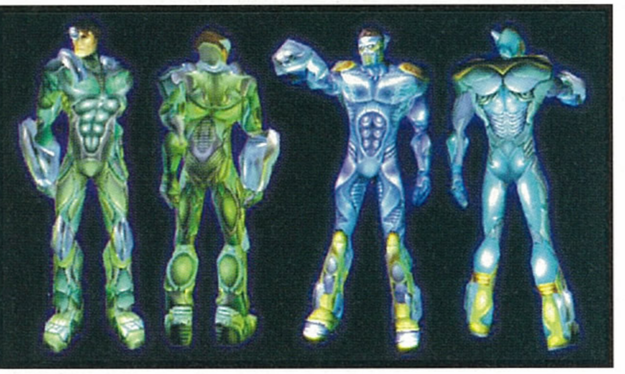


Un jeu d'action qui demande toutefois un peu de réflexion.



Ex- demo makers, ces coyottes disposent d'un moteur 3D qui semble très prometteur.





Un gameplay volontairement simpliste

La volonté déclarée de Giovanni est de proposer un jeu simple, dans lequel le joueur peut instantanément se divertir sans passer par une longue phase de prise en main. Ainsi, en plus des quatre touches de direction, seule la souris sera utilisée pour diriger le tir et activer l'écran de protection. Point barre. Vous n'aurez même pas besoin de sauter d'une plate-forme à l'autre : approchez-vous du bord, et le soft fera le reste. De la même façon, les caméras sont entièrement automatiques et s'arrangent pour vous proposer en permanence le meilleur point de vue possible. Le mode réseau proposera un mode coopératif et deathmatch. Comme Giovanni souhaite que le jeu multi conserve un aspect « tactique » (et non pas qu'il se transforme en carnage à la Quake 3), des arènes seront spécialement conçues pour accueillir un nombre d'adversaires limité. Les portes de ces arènes resteront alors closes tant qu'il n'y aura pas de place pour un nouveau joueur. Enfin, d'autres modes de jeu seront proposés, mettant en avant la vitesse, la prise de territoire et la stratégie d'équipe. Zetha GameZ n'étant pas tenu par un quelconque délai de livraison - l'avantage d'être indépendant - la sortie du jeu est prévue au minimum pour mars, sans autre précision (le soft est aujourd'hui terminé à 75 %). Bref, rendez-vous dans quelques mois pour savoir si DroneZ tiendra toutes ses promesses d'amusement.

Genre : Arcade-Action **Éditeur :** Souhaité, oui **Développeur :** Zetha GameZ **Sortie prévue :** Second trimestre 2000

Y a plein de gens qui critiquent la tendance des magazines de jeux à aligner les superlatifs comme à la foire pour vous faire baver sur les softs de demain. Mais quand un jeu cumule les promesses, il est difficile de ne pas s'enthousiasmer à son sujet. Et certains d'entre eux possèdent, dès le plus jeune âge, le don indécent de vous choper en même temps aux tripes et à l'intellect. Qu'ils conservent ou non ce don jusqu'à leur mise en boîte, c'est une autre histoire... Qui ne dépend hélas pas de nous. Finalement, sans entrer dans les détails, c'est plutôt la faute à la pauvreté affligeante de notre vocabulaire à nous autres, les sauvageons ivres de virtuel. D'ailleurs, même si vous ne le voulez pas, je vais quand même vous les donner, les détails. Comme quand je prenais les trains de nuit et que des inconnus me bassinaient pendant des heures avec leurs histoires de service militaire et de grenades à plâtre. Sauf qu'aujourd'hui, c'est vous qui allez lire mes divagations oiseuses. Quand un jeu nous chope aux tripes et à l'intellect, il existe plusieurs options pour nous aut' journalistes : la première consiste à laisser le charme agir et à essayer de « rendre » les émotions qu'on a ressenties. La deuxième option consiste à donner dans la « rigueur scientifique » et à vous bombarder de termes techniques, tous plus hermétiques les uns que les autres (à part pour notre Doc Caféine, évidemment, qui est un des rares à s'y sentir comme un sushi, euh, un poisson



Thief II

Les gars de Looking Glass sont une race à part. D'Ultima Underworld à Thief, en passant par System Shock et Flight Unlimited, ils sont toujours sortis des sentiers battus. Pire ! Non contents de développer des jeux d'exception, ils poussent même le vice jusqu'à bâtir des tonnes de théories, dont ils adorent discuter pendant des heures. Bref, autant dire que ça faisait longtemps que j'attendais une occasion d'aller les voir. Moi, bavarde ?

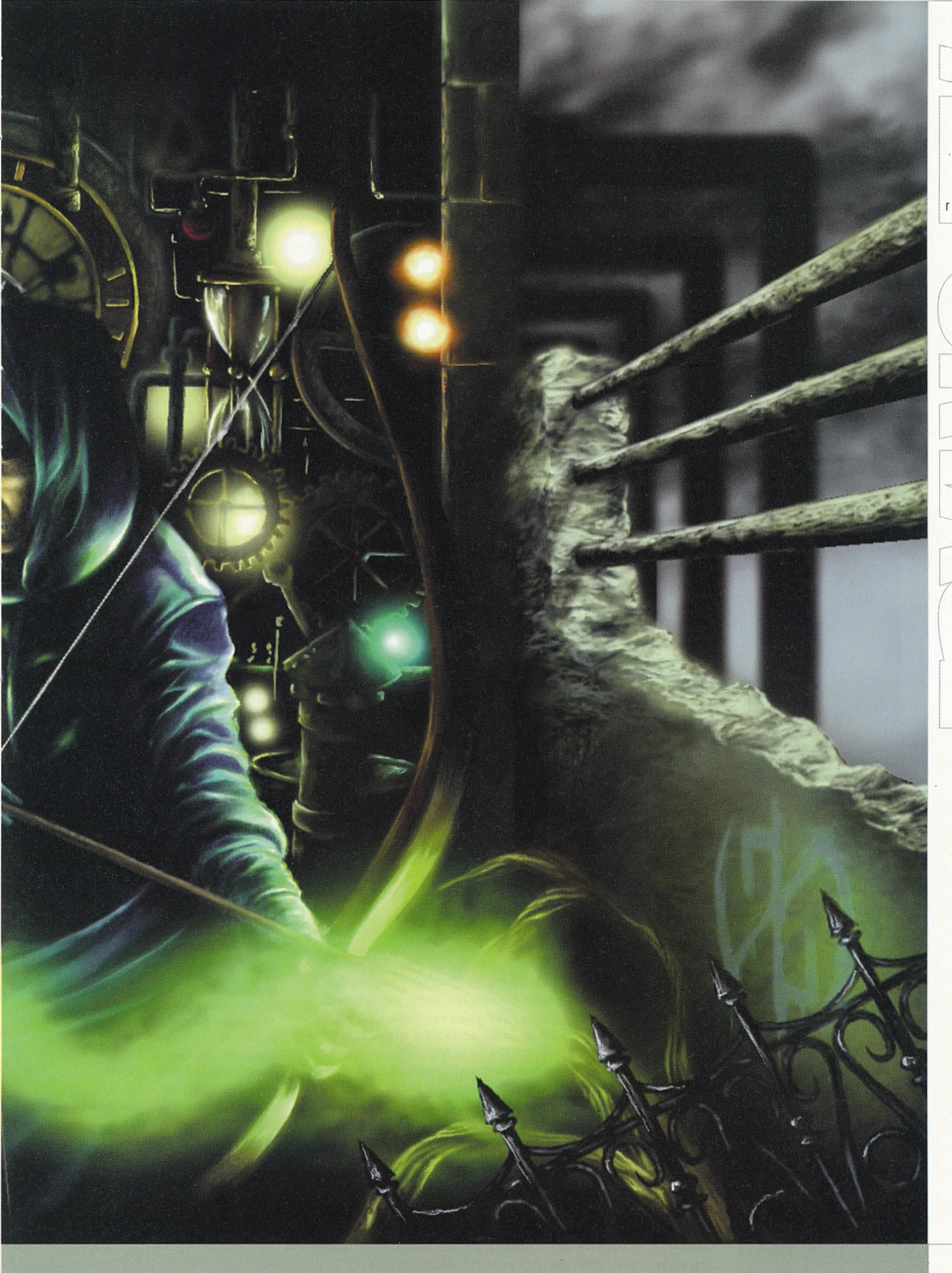
par Wanda

dans l'eau). Mais là encore, il faut bien admettre que le résultat est rarement à la mesure de l'effet recherché. D'abord parce que même en expliquant chaque terme en détail, et même à l'aide de screenshots, il est impossible que vous puissiez créer mentalement une scène que vous n'avez jamais vue. Et surtout parce qu'une technologie, aussi géniale soit-elle, n'a jamais suffi à garantir la qualité d'un jeu. La troisième option, enfin, consiste à essayer de comprendre ce que les développeurs ont envie de nous faire vivre, afin de vous décrire le jeu non plus uniquement d'après son intrigue ou son moteur 3D, mais aussi en termes d'expérience ludique. (Parce que ouais, il est quand même bon de préciser que les 3 options ne s'excluent pas le moins du monde entre elles.)
Le problème, c'est que ça oblige à réfléchir, et que du coup, on le fait plus difficilement. C'est d'ailleurs pour ça qu'on joue, non ? Pour ne pas avoir à réfléchir. Ben ouais, m'sieur l'agent, c'est tout comme j'ai dit, parole.

Pas de chance, ma grande !

Thief est exactement le genre de jeu qui oblige à réfléchir, car il repose sur des mécanismes différents de tout ce qu'on connaît déjà. Quand on a du mal à classer un titre, en général, c'est





Genre Thief-like **Éditeur** Eidos **Développeur** Looking Glass Studios, États-Unis **Sortie prévue** Avril 2000 **Web** www.lglass.com

parce qu'il s'agit d'un mix entre plusieurs genres. Il suffit alors de décomposer les actions qu'il nous propose pour réussir à le catégoriser. Au final, on obtient une définition qui n'éclaire pas forcément vos lanternes, mais qui a au moins le mérite d'être juste. Exemple : Deus Ex est un Aventure Action Rôle. Il m'a fallu 5 pages dans le Joy de décembre pour vous expliquer comment ces 3 concepts s'articulaient, mais on n'en est pas sorti. Ou alors très peu. Peut-être qu'un jour, de la même manière que Battlezone a créé un genre (le Straction) qui transcende les 2 dont il est issu (Stratégie et Action), on se rendra compte que Deus Ex et ses copains de la même veine créent une expérience nouvelle qu'il convient de baptiser dignement. Mais en attendant, je ne suis toujours pas plus avancée avec Thief. Rien de ce que ce dernier nous fait faire ne ressemble à quoi que ce soit d'autre. Quand les autres genres reposent sur la notion d'excitation maximum, Thief fait tout pour la juguler. Il joue avec notre tension. Il nous oblige à réfléchir différemment : à nous planquer plutôt qu'à foncer dans le tas, à épargner des vies plutôt qu'à en abréger, à retenir notre souffle plutôt qu'à faire péter les roquettes... Et il nous récompense tout aussi différemment : qualitativement plutôt que quantitativement. En fait, si on tient absolument à le comparer à un genre existant, c'est en opposition qu'il faut le faire : Thief est un Non Action. Mais bon, avouez que ça ne veut pas dire grand-chose. Ou plutôt trop de choses, car ça peut également s'appliquer au démineur, au fait de légumer devant la télé, à Lord Casque Noir, aux discussions où on refait le monde autour d'un diabolo menthe... Enfin, heureusement pour moi, le Thief que j'ai vu, c'était pas le premier. Hum, je sens que ça va m'éviter pas mal de galères, ça. Car Thief II, comme vous vous en doutiez vaguement (on ne me la fait pas, à moi), reprend exactement le même concept que Thief I. Du coup, hop ! À votre tour de bosser : allez chercher le Joy n° 100 dans votre belle collec' et ouvrez-le en page 134. J'vous parle plus, tant que vous n'y aurez pas lu l'excellent test de iansolo (ceux qui y ont joué sont dispensés).

Une des étranges machines mises au point par la faction dissidente des Hammers, les Mechanists.



Tim Stellmach

Tim était designer principal sur Thief I, et il est également designer principal sur Thief II. Sauf que, contrairement aux apparences, son job a pas mal changé : Greg LoPiccolo, le chef de projet du premier, était beaucoup, beaucoup plus impliqué dans le processus créatif que ne l'est Steve Pearsall aujourd'hui. Du coup, le rôle de Tim s'est étoffé. Logique. Du coup, c'est surtout avec lui que j'ai discuté, dans un premier temps, avant qu'il ne s'excuse parce qu'il avait du boulot. À 2 mois de la sortie du jeu, ça peut se comprendre.



A y est ? L'avez lu ?

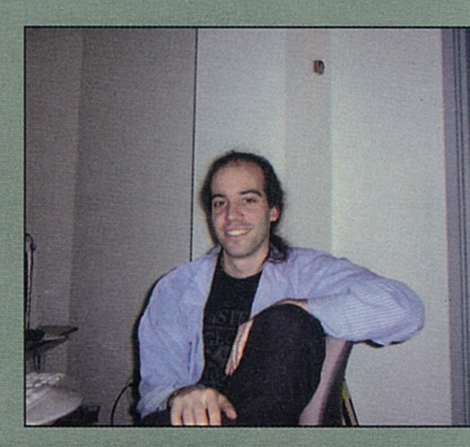
Cool : on peut partir sur des bases saines. Thief était donc prometteur, mais pas parfait. Pourquoi ? Parce que son concept était tellement novateur que les coyotes de Looking Glass eux-mêmes n'avaient pas pris conscience de tout ce que leur jeu impliquait. Faut dire qu'au départ, ils étaient partis sur tout autre chose : une histoire en négatif de la légende du Roi Arthur, dont ils n'ont finalement conservé que les aspects culturels et sociaux, ainsi que l'idée du gouvernement corrompu... Quoi qu'il en soit, prenons les niveaux de zombis, par exemple et au hasard : dans l'esprit des designers, il fallait s'y faufiler en évitant le corps à corps, tout comme dans les autres niveaux. D'ailleurs, la mobilité desdits zombis avait été fortement réduite, de façon à ce qu'on puisse les semer à la course sans trop de peine. Manque de chance, les développeurs n'avaient pas prévu que des années de Doom, Quake et consorts nous avaient conditionnés à shooter tout ce qui ressemble de près ou de loin à un monstre. Et qu'en rencontrant ces zombis, on perdrait aussi sec toute forme de subtilité. Argh ! Imaginez un peu leur déception en découvrant le gâchis. Surtout qu'indépendamment de ça, tout le monde accrochait sur le jeu. Bref, il ne leur restait plus qu'une solution :

Ça, c'est vous, tel que vous vous voyez via votre caméra-balle (un de vos nouveaux gadgets). Eh oui, vous n'êtes pas fini ! Ils sont cool, chez Looking Glass, de m'avoir donné ce screenshot. En général, les développeurs détestent montrer les parties non terminées de leur jeu. Sans doute s'imaginent-ils que ça les dévalorise. Ou que vous serez assez cons pour croire que ça sera pareil dans la version finale.

creuser le concept du « voleur en vue subjective », pour aller plus loin que la traditionnelle exploration/résolution de puzzles du I, tout en verrouillant les risques de dérapage. Bref, Thief II c'est Thief I avec : une histoire plus fouillée et plus homogène (avec notamment la disparition des niveaux de zombis), un environnement plus vaste et quasi exclusivement urbain, des missions beaucoup plus travaillées sur le plan de la richesse tactique, un meilleur moteur 3D (persos 2 fois plus détaillés, textures 16 bits, effets de lumières colorés...), des textures plus belles, une intelligence artificielle des ennemis améliorée (ils vous poursuivront maintenant sur les tables, iront appeler un archer si vous êtes trop en hauteur, etc.), mais pas trop (des réactions trop variées nous empêcheraient de planifier nos stratégies), des signaux plus clairs pour nous permettre de mieux évaluer les situations (davantage de dialogues entre les persos)... Et 2 touches différentes pour sauter et bloquer son arme !

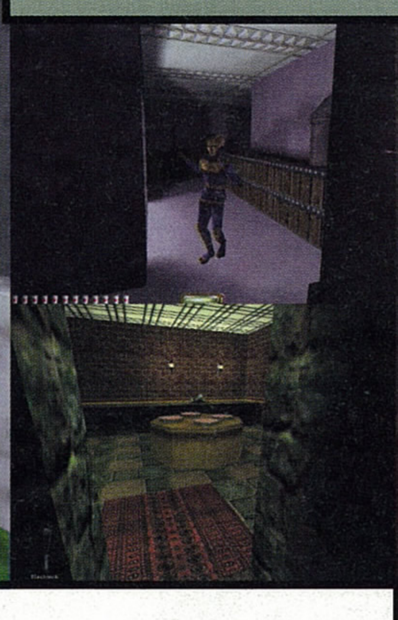
Doug Church

Doug est une des têtes de la R&D chez Looking Glass. Il est aussi l'âme et le gourou de la boîte : grand théoricien du game design devant l'Éternel, il est régulièrement invité à exposer ses thèses, notamment lors des conférences de développeurs. Son actuel cheval de bataille porte sur un langage de la création ludique qui, en en définissant les mécanismes, poserait les bases d'un code commun. Ben oui, tant qu'à ce qu'ils s'inventent un langage à eux, autant qu'ils se l'essayent les uns sur les autres, les développeurs.





Les « monstres » de Thief II n'ont plus grand-chose à voir avec ceux du premier. C'est clair qu'on ne risque pas de tomber dans les réflexes d'un Quake face à ce robot qui carbure à l'énergie thermodynamique et tire des boulets de canon...



Éric Brosius

Éric est le Directeur Audio de Looking Glass. Sur Thief II, il n'a pas chômé. Outre la création de multiples échantillons pour chaque type de son et chaque musique d'ambiance, il a aussi particulièrement travaillé la notion de propagation physique du son, ainsi que le support des technologies concurrentes EAS et A3D. Ce qui implique un énorme boulot de vérification des pathfinders, ainsi que des correspondances avec la base de données « objets/textures » du jeu. Au final, dans Thief II, vous pourrez coller votre oreille contre un mur, et le son qui vous parviendra depuis l'autre côté sera différent selon que le mur sera en bois ou en fer, ainsi que selon son épaisseur. De la même manière, si vous brisez une vitre, vous entendrez tout à coup d'autres choses.



Thief est un jeu qui donne davantage dans la finesse que dans le tape à l'œil. Traduction : ça, c'est à peu près le pire que vous pourrez trouver dans le jeu, dans le genre couleurs qui pètent.

Objectif zéro défaut

Évidemment, comme c'est un jeu qui joue la carte de la subtilité et des demi-teintes, il est difficile d'en percevoir le potentiel rien qu'en matant les screenshots. Le moteur 3D n'en jette pas autant que chez la concurrence ? Encore heureux ! Comment pourriez-vous vous la jouer discret dans un monde aux couleurs pétaradantes et aux lumières étincelantes ? Ce serait totalement incohérent. Sur le plan technique, finalement, la seule chose qu'on soit obligé de remarquer, c'est la qualité du son 3D qui, soit dit en passant, est encore meilleure que dans Thief I. Mais n'allez surtout pas leur en tenir rigueur, hein ? J'vous promets, ils ne l'ont pas fait pour frimer, juste parce que c'est indispensable au gameplay. Une bonne preuve de leurs intentions,

c'est que Thief II ne proposera aucune nouvelle arme : uniquement de nouveaux gadgets, tous destinés à vous rendre encore plus discret, espion, fourbe, invisible... Bref, plus voleur quoi. Oh merde, mais c'est que je ne vais bientôt plus avoir de place, moi... Bon, ben tant pis pour l'histoire : vous la découvrirez le mois prochain dans la preview. Sachez juste que ça se passe après le premier épisode, que des factions nouvelles sont apparues (la police et les Mechanists), que vous vous retrouvez au cœur de sales luttes intestines avec tout le monde (ou presque) sur le dos, que vous allez en chier pour vous en sortir, et qu'après les 2 premières missions « didactiques », vous entrerez de plain-pied dans l'intrigue. Maintenant, pour finir en beauté, il ne me reste plus qu'à vous mettre l'eau à la bouche avec quelques exemples de missions : s'introduire en pleine nuit chez le chef de la police pour le faire chanter ; préparer et réaliser un kidnapping sur cible mouvante et protégée ; voler une pièce à conviction au QG de la police pour aller la planquer chez un mec à compromettre ; se renseigner sur une réunion secrète, trouver le poste d'observation idéal et y assister planqué... Si les développeurs de Looking Glass réussissent leur pari, vous aurez eu l'impression de surmonter des difficultés monstrueuses, alors que... Comme le dit Doug Church : « Un bon jeu vidéo, c'est un jeu qui sait créer l'illusion de difficulté. Sauf qu'il n'y a pas de vraie difficulté, évidemment, et qu'on dirige les joueurs du début à la fin. En fait, on passe notre temps à tromper les joueurs. »

En niveau facile, des « jokers » (du genre potion d'invisibilité ou flèches de gaz soporifique) vous permettront de vous sortir des situations qui puent. Comme celle-ci.

Steve Pearsall

Steve, le chef de projet de Thief II, était responsable du QA (Quality Assurance) sur Thief I. Sur Thief II, son travail touche beaucoup plus à la gestion de l'équipe et du projet qu'à la création pure et dure... Ce qui ne l'empêche pas d'avoir lui aussi ses petites théories sur le game design. La théorisation est décidément une maladie contagieuse, du côté de Cambridge. Sans doute une conséquence de la proximité du MIT, allez savoir. (Quasiment tous les programmeurs de chez Looking Glass viennent de cette digne institution.)



Mark Lizotte

Mark est le directeur artistique de Thief II. C'est à lui – et à ses dernières vacances en Europe (Venise, Vienne, Innsbruck...) – qu'on doit les superbes textures qui ornent les murs et les sols du jeu. Manque de chance, autant un artiste peintre compose ses toiles tout seul, autant un artiste multimédia crée des « bouts d'art », dont les designers se servent pour composer leurs décors. Du coup, le bon goût n'est pas toujours au rendez-vous. Euh... Presque jamais serait même plus exact. Prions le ciel qu'il ait le temps de passer en revue tous les niveaux avant la sortie du jeu...



À portée de votre main, vous verrez passer des carquois bourrés de flèches, des bourses pleines d'or, des potions et des clés accrochées aux ceintures... Bref, autant d'occasions de vous la jouer pickpocket.

Les persos (une soixantaine de modèles) sont bien plus variés que dans Thief I. La preuve : il y a même des gonzesses.

Quoi de Neuf

Ackboo



Razer Boomslang 2000

Une souris conçue spécialement pour les joueurs : le concept n'est pas nouveau puisque Logitech avait lancé il y a quelques années la Logitech Gaming Mouse. Mais là, on ne joue plus dans la même cour. À plus de 600 balles la souris, on peut s'attendre à la Rolls Royce des périphériques de pointage. La bête dispose de 4 boutons : deux larges boutons sur le dessus, une molette « clicable » et un bouton au niveau du pouce. Rien de bien extraordinaire. L'intérêt principal de la bête vient en fait de ses entrailles : une résolution de 2 000 dpi (contre 450 pour une souris classique) lui assure en effet une précision bien plus grande que ses consœurs, et la différence se sent bien dans un jeu comme Quake 3. Les drivers sont impeccables, ils proposent de nombreuses options très pratiques, comme le réglage de la sensibilité à la volée grâce à une combinaison de boutons astucieuse. Vu le prix exorbitant de la chose, on était en droit d'attendre un produit parfait, ce qui n'est malheureusement pas le cas. La prise en main est vraiment déroutante et réduit considérablement la précision de l'ensemble ; la molette est ratée (il faut forcer comme un malade pour passer certains crans) et la finition du produit semble limite pour un tel prix. Reste que Razer s'est engagé sur un créneau intéressant, et qu'il faudra surveiller de près les prochains produits de ce constructeur, en espérant que les défauts de jeunesse de ses premiers modèles seront rapidement corrigés.

Note : il existe un modèle moins cher (environ 450 F), la Boomslang 1000, identique à la version 2000, mais proposant une résolution de seulement 1000 dpi.

Site Web : La souris est en vente uniquement via Internet : **www.razerzone.com**
Prix : environ 100 $ (600 F) pour la Boomslang. Comptez 300 F pour les frais de port. Livraison en 2/3 jours.

Advance USBNet

L'Advance USBNet permet de relier des ordinateurs pour se faire un réseau local sans avoir besoin d'installer de cartes réseau. Ce petit boîtier permet en effet aux machines de communiquer entre elles via le port USB. L'installation est très simple : pas besoin de démonter le PC, il suffit juste de le relier à l'Advance USBNet grâce aux câbles fournis, d'installer les drivers, et en quelques minutes, vous pourrez partager fichiers, lecteurs, imprimantes, accès Internet ou jeux (les protocoles TCP/IP et IPX sont supportés) à la vitesse très correcte de 12 Mbps par seconde. On peut « chaîner » les ordinateurs entre eux en utilisant plusieurs boîtiers, ou bien choisir une configuration en arbre, en reliant tous les PC à un Hub USB. Bref, voilà un petit produit bien sympathique qui conviendra parfaitement à tous ceux qui veulent installer un LAN à la maison sans se prendre la tête à configurer des cartes réseau.

Distributeur : Suza France
Site Web : **www.suza-fr.com**
Prix : N.C.



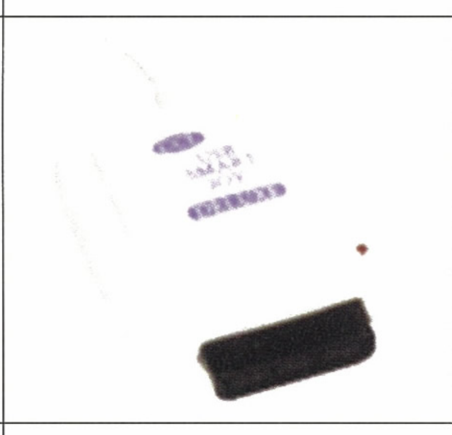


Gamme Doeber

Le fabricant Doeber propose une nouvelle gamme de périphériques de contrôle à petit prix. Nous avons droit à trois produits qui, sans être transcendants, restent corrects vu les tarifs pratiqués. Vous trouverez un gamepad USB avec 12 boutons programmables, un manche USB avec une molette de gaz, 16 boutons et une poignée qui peut tourner sur elle-même, ainsi qu'un volant Force Feedback avec pédalier à un prix très attractif. Des périphériques honnêtes, sans surprise, et qui s'installent assez facilement.

Distributeur : Doeber
Gamepad USB Crosscheck: environ 200 F
Joystick USB Crosscheck : environ 300 F
Volant à retour de force : environ 700 F

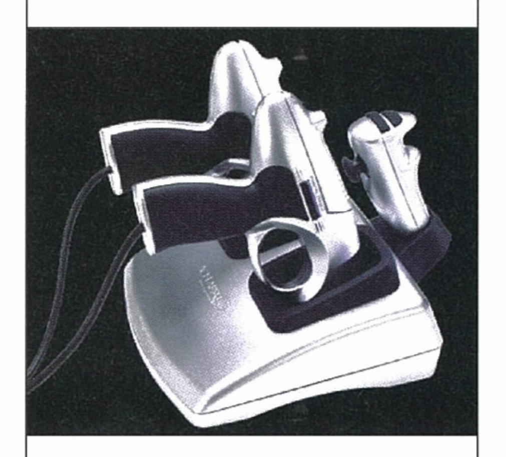




Smart Joypad

En voilà un petit gadget qu'il est bien. Le Smart Joypad vous permet ni plus ni moins de jouer sur PC avec les excellents joypads de la PlayStation (classique ou Dual Shock). Vous branchez le pad sur le Smart Joypad, puis vous branchez le Smart Joypad sur un port USB, deux clics de souris pour installer les drivers, et hop, ça marche, même pas besoin de rebooter. C'est un peu normal (on est en l'an 2000) mais quand même, c'est sacrément high-tech. Nous n'avons eu aucun problème à utiliser le pad PlayStation dans tous les jeux que nous avons essayés, la précision est impeccable, les boutons sont tous reconnus sans problème, et le Smart Joypad sait même gérer le mode analogique des manettes Dual Shock.

Distributeur : Eclectic Multimedia
Site Web : Le Smart Joypad se commande sur Internet : **www.smartjoypad.com.**
Prix : environ 200 F seul, environ 300 F avec un joypad Dual Shock.



Act-Labs GS

Waaah, cool, des flingues pour PC, comme au bon vieux temps de la NES, où qu'on tirait sur les canards et que quand on les abattait, ça faisait « tilouloutilalala ! Woof ! Woof ! ». Ah c'était trop cool. Euh bon, les flingues donc, ils sont livrés par paires, se présentent sous la forme de jolis jouets de science-fiction, tout argentés, avec un beau range-flingue assorti. Les drivers sont impeccables, la précision est correcte, pour peu qu'on prenne le soin de bien calibrer les pistolets, et vous trouverez dans la boîte un petit jeu de tir sympa avec plein de guns différents à essayer. Oui, vous pourrez même buter des lapins en carton à la kalachnikov, c'est trop bien. S'il est vrai que le nombre de jeux supportant ces périphériques n'est pas énorme, sachez qu'il existe un mod Quake II dédié aux pistolets Act-Labs GS qui rappelle un peu Operation Wolf, un fabuleux jeu d'arcade des années 80.
Un achat intéressant pour les fans de beaux gadgets.

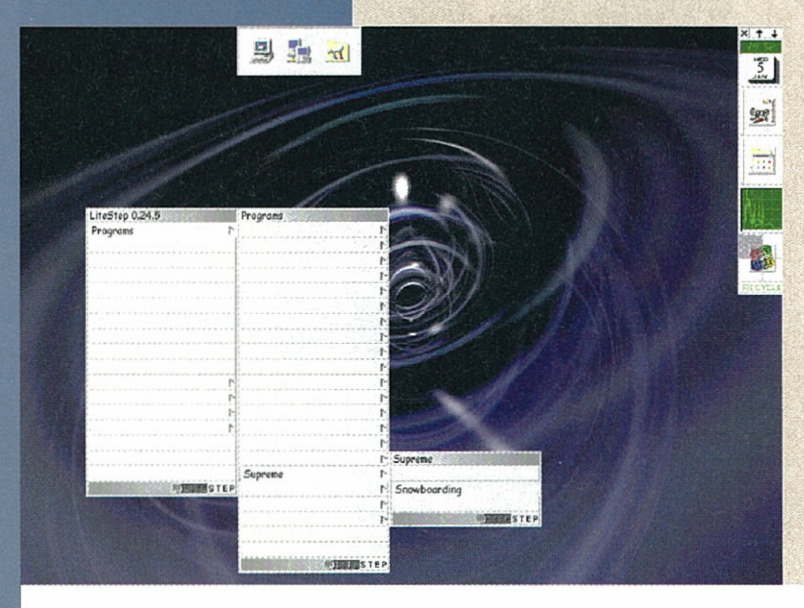
Distributeur : Act-Labs
Prix : N.C. pour la France
(environ 90 $ aux États-Unis)

Cordless Desktop iTouch

Logitech propose un pack très intéressant comprenant un clavier et une souris, tous deux sans fil. Le clavier est d'excellente qualité, avec un petit reposoir pour les poignets et toute une série de touches spéciales au-dessus du clavier pour lancer les applications, contrôler le volume et piloter les lecteurs CD ou DVD. On regrettera juste la faible portée de la liaison infrarouge (à peine 2 mètres) et le toucher un peu léger. La souris, classique et de bonne facture, propose deux boutons et une molette. Son seul défaut : elle n'est pas USB (elle est PS2, mais attention PS2/Rate ne marche pas avec). Néanmoins, à moins de 800 F, ce pack reste intéressant pour tous ceux qui souhaitent se débarrasser des fils qui encombrent le bureau.

Distributeur : Logitech
Prix : environ 800 F





Parmi les activités les plus pratiquées des intoxiqués du PC que nous sommes, le changement du fond d'écran de Windows figure en bonne place. Et que je te mets un wallpaper Matrix, et que je te l'enlève pour te mettre Britney Spears, ah non, tiens, je vais plutôt mettre un BMP rigolo des Simpsons. Mais on peut aussi faire beaucoup mieux et modifier chaque pixel de son bureau. Vous tomberez sûrement dans cette déchéance après notre sélection des meilleurs utilitaires pour customiser à donf son petit Windows. Notez que vous trouverez tous ces programmes dans leur toute dernière version sur le CD-Rom de Joystick de ce mois-ci.

Litestep

Parfois, il est bon de sortir de la monotonie grise de son bureau Windows. Je ne parle pas de sortir dans la forêt, de voir des vrais gens et tout, non, je parle de rester devant son bureau Windows, évidemment, mais en le rendant plus chatoyant, plus vivant, plus beau. C'est là qu'arrive Litestep.

Litestep est un shell alternatif. C'est-à-dire qu'il vient remplacer l'Explorer (l'interface graphique de Windows : barre des tâches, bureau, etc.), par quelque chose de beaucoup plus joli, mais aussi de beaucoup plus ardu à configurer. Pour vous aider à installer et à personnaliser Litestep correctement, et ainsi provoquer jalousie et admiration chez vos amis ou vos collègues de bureau, nous allons expliquer en détail l'installation et la personnalisation d'un petit bureau Litestep. Une fois que vous aurez compris les grands principes du programme, libre à vous de vous faire un super desktop de la mort avec plein de dégradés partout et des femmes nues que quand on clique dessus, y'a Outlook Express qui se lance.

L'installation se fait relativement facilement, puisque le programme est livré avec un petit utilitaire. Il vous demandera à moment donné si vous souhaitez installer une ligne shell=c:\litestep\litestep.exe dans le fichier system.ini du répertoire c:\windows. Il faut répondre oui, cela vous évitera de le faire à la main. C'est cette ligne qui détermine quel est le shell que doit utiliser Windows. Si elle n'existe pas ou si elle pointe sur explorer.exe, c'est le shell par défaut de Windows qui est chargé. Si elle ressemble à « shell=c:/truc/bidule.exe », c'est le programme bidule.exe qui sera exécuté pour être le shell de Windows. OK, vous avez compris le principe, là je suis sûr. Si vous souhaitez désinstaller Litestep, il vous suffira donc d'ouvrir le fichier c:/windows/system.ini et de remplacer la ligne « shell=c:/litestep/litestep.exe » par « shell=explorer.exe », et tout redeviendra comme avant, vous aurez tout oublié, un peu comme si vous aviez pris la pilule rouge.

Maintenant que le programme est sur le disque, vous rebootez, et hop, un beau Litestep s'affiche, avec le thème par défaut. La barre en haut à droite s'appelle le Wharf. C'est par là que vous pourrez lancer vos applications. Le Wharf est composé de briques (les tiles) de 64x64 pixels. Lorsqu'on clique dessus, on peut lancer un programme, ou faire jaillir une autre barre, horizontale cette fois-ci, composée elle aussi de petites briques. Les tiles peuvent aussi accueillir des modules, une des grandes originalités de Litestep. Les modules sont de petits programmes qui peuvent faire à peu près n'importe quoi : certains affichent la



AU GUIIL'AN NEUF

PAR ACKBOO

date, un graphique de l'occupation du CPU ou de la mémoire, d'autres permettent de checker son mail, de gérer plusieurs bureaux virtuels, certains proposent même un Pong ou un Arkanoïd en modèle réduit, pour se distraire en douce au bureau. Le choix est très vaste, vous trouverez ces petits modules par poignées de 12 sur les URL que nous vous fournissons à la fin de cet article. Le second élément de Litestep est la barre des tâches. Elle imite la barre des tâches classique de Windows, à quelques petits raffinements près, puisqu'on peut par exemple la « skiner » (c'est-à-dire appliquer un « skin » dessus pour l'embellir, comme une seconde peau, d'où le nom). Sur le bureau se trouvent des raccourcis, qui rappellent là aussi les classiques icones du bureau Windows à quelques différences près. Enfin, dernier élément de Litestep, la Hotlist. Celle-ci apparaît lors d'un clic droit sur le bureau, et vous permet d'afficher un menu, à l'instar du menu Démarrer de Windows, pour lancer les programmes, accéder aux disques, etc.

La configuration de Litestep se fait par l'intermédiaire du fichier step.rc qui se trouve dans c:\litestep. L'organisation de ce fichier est la suivante : on définit d'abord les éléments de Litestep qui seront utilisés (le Wharf, la Hotlist, etc.) en chargeant différente DLL (Wharf.dll, Popup.dll pour la Hotlist...), puis on configure ensuite séparément chacun de ces éléments. Le fichier step.rc livré par défaut avec Litestep est très bien fait ; il vous permettra de comprendre rapidement la syntaxe utilisée pour tout paramétrer. Certes, ça reste du mode texte avec des noms de variables assez obscurs, mais avec un minimum d'effort, vous devriez être capable de tout comprendre sans aucun problème. Prenons par exemple le cas du Wharf : il est chargé en mémoire grâce à la ligne suivante :
LoadModule « $LiteStepDir$Wharf.dll »
puis le Wharf est configuré un peu plus loin dans le fichier. Vous trouverez par exemple les lignes qui indiquent à Litestep quelles images mettre pour servir de titre et de fond par défaut aux briques du Wharf :

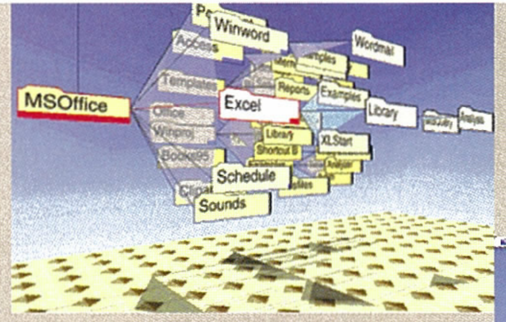
WharfTitlebarPix « wharftop.bmp »
DefaultBackPix « wharfdefault.bmp »

Les fichiers wharftop.bmp et wharfdefault.bmp doivent se trouver dans le répertoire c:\litestep\images et avoir un format spécifique, par exemple 64x64, pour servir de fond aux briques du Wharf.

Imaginons que vous vouliez, ajouter une brique au Wharf qui lance Half-Life ; pas de problème, si vous vous inspirez de la syntaxe utilisée dans le step.rc par défaut, on rajoute la ligne suivante :

*Wharf Half-Life halflife.bmp « c:\Halflife\halflife.exe »

Le fichier half-life.bmp doit lui aussi se trouver dans le répertoire c:\litestep\image. Si vous n'avez pas le courage de faire un petit dessin spécial pour Half-Life, il vous suffit de remplacer half-life.bmp par « .extract », qui se chargera d'aller récupérer tout seul l'icône classique de Half-Life dans l'exécutable halflife.exe. Simple, non ? Pour créer des répertoires à l'intérieur du Wharf, la démarche est la même, il suffit de regarder la syntaxe utilisée dans le step.rc par défaut pour comprendre comment le faire. C'est





Les shells du futur

Si vous vous demandez quel look pourrait revêtir nos bureaux dans l'avenir, jetez donc un œil au site Web du centre de recherche Xerox de Palo Alto. Pour mémoire, c'est là-bas qu'a été inventé le concept du multi-fenêtrage qu'a repris Apple pour ses Macintosh. Les chercheurs de Xerox sont encore très actifs dans ce domaine, vous pourrez vous en rendre compte en visitant cette adresse : http://www.parc.xerox.com/istl/projects/uir/. Vous pouvez aussi visiter le site d'Apple qui présente le futur Mac OS X, bourré d'innovation au niveau de l'interface utilisateur. C'est sur www.apple.com/macosx/.
Enfin, sachez que le prochain Windows, qui devrait sortir le 17 février, propose quelques légères améliorations de l'interface graphique, comme les menus qui apparaissent progressivement en fondu, une petite ombre sous le curseur, ou la possibilité d'avoir des fenêtres transparentes.





tout con. Il en va ainsi pour configurer la barre des tâches, la Hotlist, ou installer des modules. Au final, au bout de quelques heures, vous devriez être capable de vous faire un beau bureau Windows bien personnalisé. Si vous n'êtes par un artiste dans l'âme et que vous ne voulez pas vous prendre la tête avec Paint Shop Pro, sachez que vous pourrez trouver tout ce dont vous rêvez sur les nombreux sites dédiés à Litestep : fichiers BMP correspondant à diverses applications, fond pour les briques ou pour la Hotlist, etc.

Geoshell

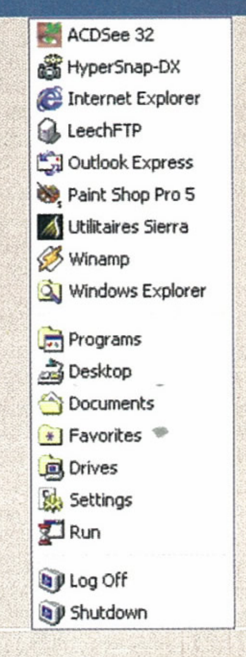
Geoshell, tout comme Litestep, vient remplacer le shell par défaut de Windows. Ce freeware possède deux gros avantages : sa facilité d'utilisation et sa souplesse. Geoshell permet d'afficher sur son bureau des GeoBars. Je pourrais vous les décrire, mais non, je vous renvoie aux screenshots, après tout ils sont là pour ça. Dans chaque GeoBar, on peut afficher les plugins de son choix : icones, menu de démarrage des applications, horloge, etc. Si Geoshell n'est pas aussi riche graphiquement que peut l'être Litestep, il n'en est pas moins beaucoup plus facile à utiliser, puisque toute la configuration se fait à la souris. Les plugins s'installent et se chargent en quelques clics, tout est intuitif, simple, carré, et le programme est extrêmement stable. Certes, vous ne pourrez pas obtenir avec Geoshell le foisonnement graphique d'un bureau sous Litestep, puisque le seul élément apparent est les GeoBar, mais cela conviendra à tous ceux qui souhaitent avant tout avoir un desktop clair et organisé sans passer plus de temps à configurer son shell qu'à l'utiliser vraiment. Site web : www.geoshell.com

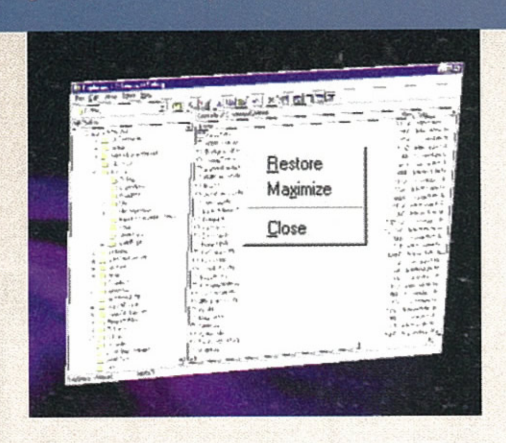
Europa

Europa en est au tout début de son développement, les versions actuellement disponibles sont donc peu stables et très peu optimisées, et pourtant, ce freeware s'annonce très prometteur. La raison est simple : il propose un shell entièrement en 3D, en OpenGL. Pour l'instant, le programme ne tourne que sous NT et Windows 2000 (qui n'est d'ailleurs qu'un NT 5). Ce n'est pas vraiment un shell à part entière puisqu'il a toujours besoin de l'Explorer pour tourner, mais il est capable de remplacer tout le bureau classique par un univers 3D. On travaille donc avec des fenêtres dans les 3 dimensions, en changeant la profondeur du bureau avec la molette de la souris. Encore à l'état embryonnaire, Europa n'en reste pas moins quelque chose à essayer pour avoir un aperçu de ce que pourraient être les interfaces utilisateurs du futur. Site web : http://www.particlestreamstudios.com/europa/

Talisman

Talisman vient se placer au-dessus du bureau de Windows, c'est donc une interface graphique (Gui pour Graphique User Interface) et non un shell. Il peut laisser la barre des tâches ou la faire disparaître, selon votre humeur. Son utilité est de remplacer les très ennuyeux icones et raccourcis du bureau par quelque chose de beaucoup plus chatoyant. Là aussi, de nombreux thèmes sont disponibles pour s'amuser avec

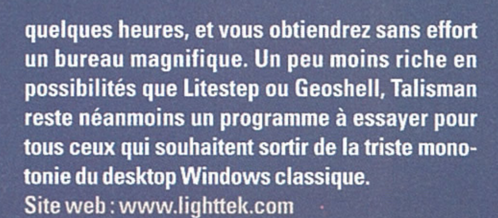




Quelques bonnes adresses

floach.pimpin.net : une URL de référence pour la customisation sous Windows
www.glabouni.com : le meilleur site français dans ce domaine
shellcity.net : un gros répertoire de programme de customisation, vous y trouverez à peu près tout ce qui se fait en la matière
www.skinz.org et www.customize.org : vous y trouverez des milliers de thèmes et de skins pour tous les programmes





quelques heures, et vous obtiendrez sans effort un bureau magnifique. Un peu moins riche en possibilités que Litestep ou Geoshell, Talisman reste néanmoins un programme à essayer pour tous ceux qui souhaitent sortir de la triste monotonie du desktop Windows classique.
Site web : www.lighttek.com

Windowblinds

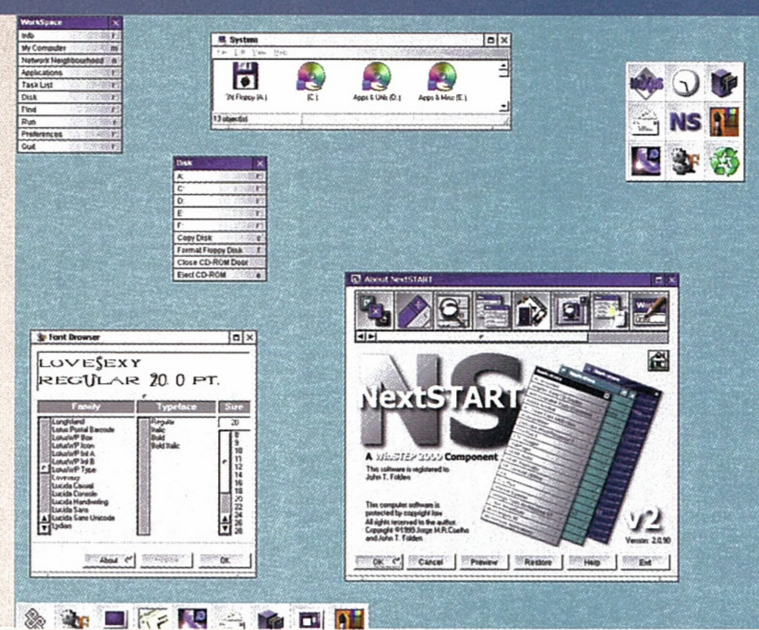
Si vous utilisez l'ordinateur au bureau, Windowblinds peut changer la perception qu'ont de vous vos collègues. Ce petit shareware se charge en effet de modifier radicalement l'apparence des fenêtres et des boutons de Windows à l'aide de skins. Le résultat est épatant, on ne reconnaît vraiment plus son Windows. Tenez, les gens vont vous prendre pour un dieu de l'informatique, et vous déclencherez jalousie et admiration sur votre passage. Le nombre de skins disponibles est hallucinant, vous en trouverez des milliers sur les quelques URL que nous vous conseillons dans l'encadré « Quelques bonnes adresses ». Pour changer le look de Windows instantanément, c'est l'idéal. Le seul léger problème de ce programme est qu'il a tendance à ralentir un peu Windows : les fenêtres mettent plus de temps à se redessiner et les skins encombrent la mémoire vive, même si avec 128 Mo, ça ne se sent pas vraiment. Notez aussi que certains programmes ne supportent pas Windowblinds, et qu'il crashe même méchamment sur certains systèmes ou avec certains drivers graphiques. Cela dit, il est possible d'interdire à Windowblibs l'accès à ces programmes. Site web : www.windowblinds.net



NextStart

Nexstart vous permet de faire apparaître un menu pour lancer vos applications (exactement comme la Hotlist de Litestep) calquant la méthode utilisée sur les systèmes Next, en beaucoup plus configurable. Le nombre d'options est hallucinant (on est même un peu découragé devant la masse de détails à régler) mais elles permettent d'obtenir quelque chose de vraiment beau et simple à utiliser. En outre, Nextstart peut faire disparaître votre barre des tâches et la remplacer par des petits éléments graphiques beaucoup moins encombrants. Vraiment très pratique, je ne peux plus m'en passer, même si les autres se moquent de moi. Le seul inconvénient de ce soft reste sa relative lourdeur au niveau des ressources : programmé en visual Basic, il a une fâcheuse tendance à bouffer du cycle CPU : il n'est pas à recommander sur des machines un peu faiblardes.
Site web : members.xoom.com/WinSTEP2000/





Le top de la RÉDAC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE
BATTLEZONE
ACTIVISION
EVERQUEST
989 STUDIOS
HALF-LIFE COUNTER-STRIKE
INDEPENDANTS
QUAKE 3
ID SOFTWARE
ULTIMA ONLINE
ORIGIN
UNREAL TOURNAMENT
EPIC



STRATÉGIE



AGE OF KINGS
MICROSOFT
CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION
HEROES 3
NEW WORLD
HOMEWORLD
RELIC
IMPERIUM GALACTICA 2
DIGITAL INTERACTIVE
TOTAL ANNIHILATION CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG
WARZONE 2100
PUMPKIN STUDIOS



SIMULATION

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT
FLY !
TERMINAL REALITY
GP 500
MICROPROSE
GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS
HANGSIM
WILCO
RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS
ROGUE SPEAR
RED STORM
X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES



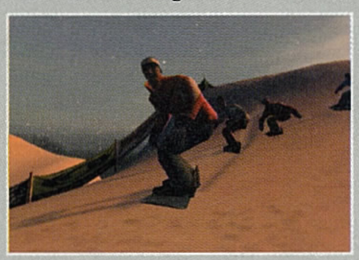


JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE
BIOWARE
BLACK ISLE
DAGGERFALL
BETHESDA
FALLOUT 2
INTERPLAY
MIGHT & MAGIC VII
NEW WORLD
PLANETSCAPE TORMENT
BLACK ISLE
ULTIMA IX
ORIGIN

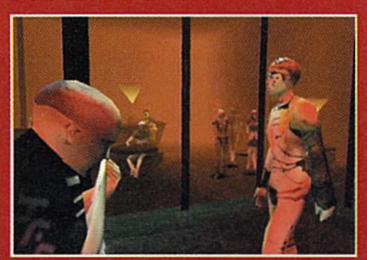


ARCADE/ACTION



DRAKAN
SURREAL
FIFA 2000
EA SPORTS
HAL-LIFE
VALVE
MITDOWN MADNESS
ANGEL
MOTOCROSS MADNESS
MICROSOFT
SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE

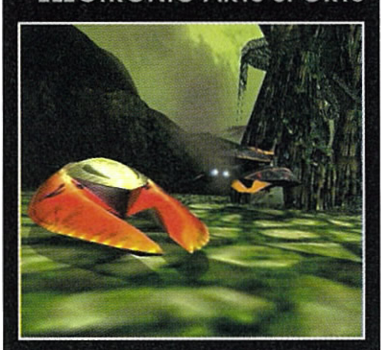
AVENTURE



NOCTURNE
TERMINAL REALITY/GOD
THE LONGUEST JOURNEY
FUNCOM
THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

LES JEUX QU'ON ATTEND

BATTLEZONE 2
ACTION/STRATÉGIE
PANDEMIC STUDIOS
DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD
GRAND PRIX III
SIMULATION
MICROPROSE
NOX
ARCADE
WESTWOOD
SUPERBIKE 2000
SIMULATION
ELECTRONIC ARTS SPORTS



Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS









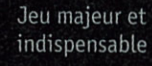







- Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)
- Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)
- Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)
- Fonctionne directement sous Windows 95
- Fonctionne directement sous Windows 98
- Fonctionne sous Windows NT 4.0
- Fonctionne sous DOS
- Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
- Utilise le MMX
- Compatible avec le Force FeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft




Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration

















Planescape TORMENT

Jeu de rôle pour tous joueurs – PC CD-Rom

Qu'il est bien, ce jeu ! On n'atteint pas la perfection, mais malgré quelques petits problèmes il offre des moments inoubliables qu'on a envie de partager avec la terre entière. D'ailleurs ça tombe bien, je suis là pour ça.

95/98

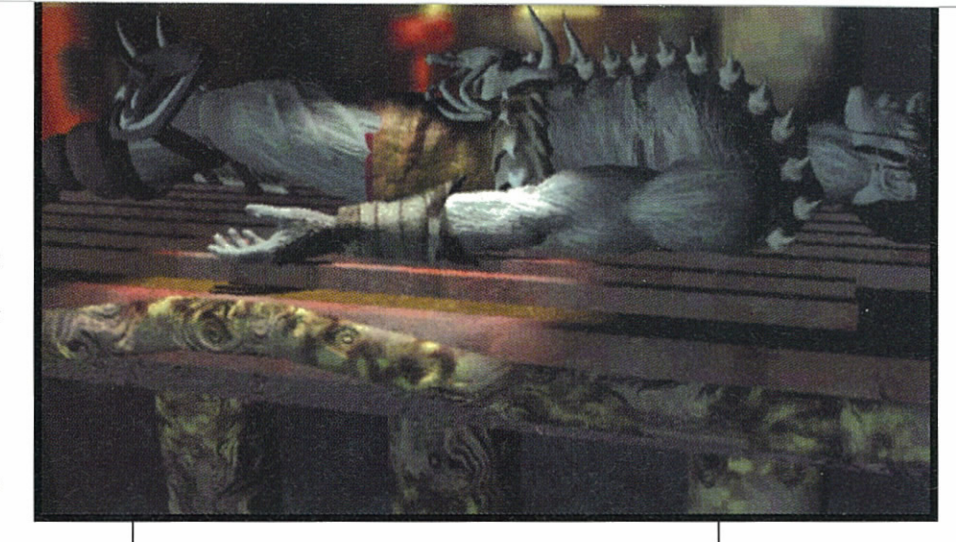
Jouable sur **P300, 64 Mo Ram**
Éditeur **Interplay**
Développeur **Black Isle États-Unis**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1**

Ce n'est pas tous les jours que vous vous réveillez dans une morgue avec un crâne flottant dans les airs pour vous accueillir. Pas la peine de vous pincer, vous ne rêvez pas : vous êtes bien au frigo et les ombres qui vous entourent ne sont que les zombis et les squelettes de service. Alors votre retour à la vie ? Pas trop choquant ? Décors sinistres et ambiance gothique, y a de quoi être dégoûté et retourner à son monde d'heroic-fantasy bien aimé non ? Mais ne lâchez pas le morceau si vite. Posez les pieds sur le sol, et même si vos membres tremblent un peu et que de la chair reste accrochée à la pierre froide de votre dernier lit, lancez-vous. Un coup à droite, un coup à gauche, récupérez un scapel. Voilà, c'est bon vous êtes armé pour partir à la découverte du monde. Premier zombi, premier crime et première clé. La ville de



Sigil vous ouvre les bras, qu'attendez-vous pour vous envoler et profiter de votre résurrection ? Planescape Torment vous propose une aventure originale, qui risque de vous déboussoler : difficile de trouver des repères dans un univers où tout lieu peut être une porte donnant sur un autre plan. Mais faut vous y faire. Planescape, le monde créé par TSR, la célèbre société d'édition de jeux de rôle papier, est ainsi. Là où de multiples plans se croisent, l'anormal devient la règle de base. On ne s'étonne plus de voir un Modron se promener sur ce qui tient lieu de marché à Sigil ni même une femme « rate » ramasser des cadavres pour les revendre. Après tout, sans la bonne clé, chacun est coincé dans cette cage et il peut bien utiliser son temps comme il l'entend. Tant que les soldats de la cité ne disent rien et que la déesse de la Peine, la gardienne de l'équilibre de cet embrouillamini, ne s'offusque pas de vos actions, pourquoi s'inquiéter ?





Mélange entre une liberté d'évolution issue de Fallout et un moteur construit par Bioware à l'occasion de Baldur's Gate, ce produit vous offre la vision d'un jeu de rôle prêt à tout casser pour vous faire vivre un scénario hors pair.

Le fardeau de l'immortalité

Jésus était barbu et avait une couronne d'épines (tenez, on va encore m'accuser de faire du prosélytisme), rien à voir avec votre look. Pour un jeune ressuscité, vous faites plutôt vieux cadavre amoché : pas d'œil, une coupe rasta auréolée de perles et une peau grisonnante. Avec ça, vous auriez toutes vos chances pour le premier prix de mocheté. Sûr que même votre mère ne voudrait pas vous reconnaître. D'ailleurs, en parlant de mère, c'est bizarre mais son doux visage ne vous revient pas en mémoire. Vous en avez pourtant une ? Impossible de vous souvenir de votre vie passée, ni de votre nom ? Ne cherchez pas, les scénaristes en ont trouvé un pour vous : Sans Nom. Il vous va comme un gant. Les développeurs de Black Isle ne vous ont pas raté. Une seule certitude : ce n'est pas la première fois que ça vous arrive. Il semble bien que la mort classique des humains vous soit refusée. La perte de conscience a comme seul résultat une perte de mémoire, et vu le peu de souvenirs qu'il vous reste, vous avez dû passer l'arme à gauche un trop grand nombre de fois. L'immortalité est un fardeau bien lourd à porter si aucune image passée ne vient l'égayer, c'est même l'horreur totale si vous êtes incapable de vous rappeler où vous avez planqué vos trésors. Une seule solution pour vous sortir de cette situation déprimante : essayer de retrouver la mémoire et comprendre l'origine de cette situation affligeante. Heureusement, une bonne âme a tatoué sur votre dos la piste à suivre. Il ne vous reste plus, après avoir guinché avec la belle évanescente bleue, qu'à suivre les indications marquées, et le tour est joué. Bientôt vous serez un homme neuf, enfin quand je dis « bientôt », c'est une question de point de vue, disons plutôt après une bonne semaine non-stop.

Un des sorts les plus remarquables : anciennement Sleep dans Baldur's, Paisible endort vos ennemis de moindre niveau.







Baldur semble avoir soudain vieilli et moi qui m'extasiais **il y a à peine un an** sur les parterres de fleurs, j'écarquille les yeux devant **le décor violent de la tour de siège.**

L'univers de Planescape

TSR est connu depuis l'origine dans le milieu des rôlistes. N'est-ce pas lui le créateur de Donjon et Dragon, Forgotten Realms et de bien d'autres univers ? Pour compléter sa collection, il fallait qu'il concocte un monde permettant d'accéder aux autres, une sorte d'univers que Michael Moorcock ne renierait pas. Planescape a ainsi vu le jour. Respectant toujours les règles de AD&D régissant combats, création et évolution des persos, il offre un territoire commun à tous, sur lequel règne la déesse de la Peine, une femme terrifiante aussi glacée que la mort. Ouvert à tous les univers considérés comme des plans ou des dimensions, il permet un melting-pot entre les multiples créatures de TSR. Black Isle ne les a pas toutes utilisées, mais vous découvrirez vite que Sigil et Maudith, les deux cités de Planescape, possèdent une population très diverse. Ce monde sans vraiment de repères a permis à nos petits malins d'introduire ce qui nous avait plu dans Fallout : les rencontres bizarres, les métiers un peu limites (un vendeur de cadavres est vite soupçonnable quand son stock s'accroît trop rapidement) et surtout les nombreuses quêtes et la liberté de faire évoluer son héros comme bon nous semble.



Annah détecte automatiquement les pièges posés sur les caisses. Demandez-lui d'en ouvrir une, et si elle est piégée, elle essaiera de la désarmer comme une grande fille.



Créer et développer son perso (système ADD)

Votre personnage est défini par 6 statistiques. Contrairement aux jeux de rôle habituels, la classe et l'alignement sont déjà choisis. Vous êtes un vrai neutre. Vos actions futurs changeront votre alignement. Vous commencez comme un guerrier de niveau 3, voleur et mage de niveau 1. Durant la partie, vous rencontrerez des individus aptes à vous entraîner dans les différentes classes. Vos compagnons sont les premières personnes à qui vous adresser. Dak'kon et Ignus développeront votre talent de magicien, tandis qu'Annah vous apprendra les bases du vol. Si vous désirez orienter votre carrière vers une classe particulière, n'hésitez pas à monter au maximum la statistique concernée. Comme d'habitude, une forte intelligence profite au mage tandis qu'une force herculéenne fait un guerrier hors pair. La dextérité permet au voleur d'accroître la souplesse de ses mains. Le charisme et la sagesse sont les caractéristiques les plus importantes, dans Planescape. Un bon charisme vous ouvre des options de dialogue intéressantes pour soutirer des renseignements et éviter les combats, tandis qu'un haut niveau de sagesse vous permettra de donner les bonnes réponses aux questions que l'on vous pose. Dans les deux cas, vous êtes sûr de vous faire bien plus de points d'expérience (XP) que dans un combat. L'expérience acquise est répartie entre les membres de votre groupe. L'augmentation des XP fait évoluer votre niveau. Suivant la classe choisie, vous aurez alors des bonus, et certaines de vos caractéristiques s'élèveront. Sans Nom ne peut pas être multiclasse. Il passe d'une profession à l'autre, en s'entraînant. L'XP acquise en étant mage ira au mage, et celle acquise en tant que guerrier ira au guerrier et ainsi de suite.

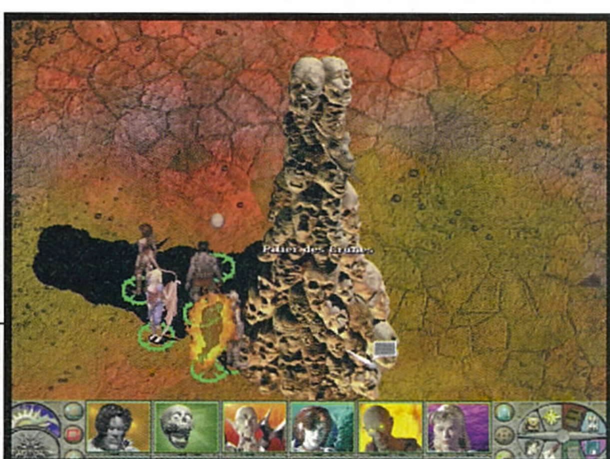


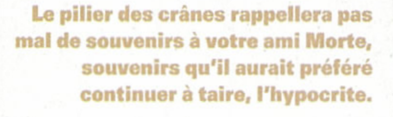
De la compagnie toujours appréciée

Vous ne marcherez pas seul sur la longue route conduisant à votre passé. Plusieurs compagnons se joindront à vous pour former un groupe de six gais lurons. Morte le crane vous attend à votre réveil. Quoi qu'il se passe, lui et sa dent (l'arme suprême des têtes sans corps) sont toujours à vos côtés pour un conseil ou un coup de bourre ; et son talent particulier, la litanie d'injures, marche à merveille pour couper le sifflet aux magiciens pressés de vous balancer des sorts.
Dak'kon, le Githzerai mage guerrier, reste l'égal du calme, à part quand il rencontre d'autres individus de sa race. Il possède sa propre lame indissociable de sa personne. Toute sa sagesse semble provenir de lois gravées sur un disque. Discuter avec lui de cet objet ne vous ferait d'ailleurs pas de mal.
Annah, la femme rate, est la voleuse en titre. Douée pour crocheter les serrures ou détecter les pièges, elle se sert de lame très spéciale pour éliminer ses adversaires.
Ignus est le mage chaotique par excellence. Brûler dans des flammes éternelles ne l'empêche pas de se servir de ses sorts de feu sur les ennemis désignés par son bon maître. Attention, il est loin d'être votre esclave, mais un lien étrange semble l'obliger à vous obéir.

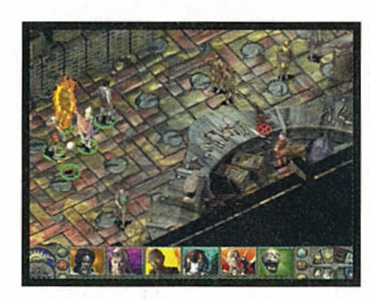







Le pilier des crânes rappellera pas mal de souvenirs à votre ami Morte, souvenirs qu'il aurait préféré continuer à taire, l'hypocrite.

Une bonne **âme a tatoué** sur votre dos la piste à suivre **pour retrouver le journal qui vous** rendra la mémoire.



Grâce, succube et maquerelle à l'occasion, ne rêve que de voyages. Votre rencontre avec elle, malgré son appartenance au mal, vous permet de récupérer le seul prêtre du jeu.
Trois autres personnages cachés peuvent encore se joindre à vous. Mais attention, votre groupe est limité à six. Même si une option autorise de jeter en cours de route le compagnon de trop, mesurez avec prudence votre choix car certains vous seront utiles jusqu'au bout.
Contrairement à Baldur's, il n'existe pas de script offrant de configurer l'action de chaque classe de personnage lors des combats, mais une option intelligence artificielle autorise une certaine liberté d'exécution. Du coup les affrontements se transforment vite en une succession de pause, action, pause, action… Une autre fois, ce sera un


Le nécromancien soigne sa déco : son entrée ressemble plus à une église qu'aux catacombes pleines de vieux os.



malheureux coin de porte, responsable d'un blocage malencontreux. Pire encore, et le plus gros défaut se présente juste à ce moment-là. Hormis le fait que le système de pause est quelquefois instable lors de la présence de nombreux ennemis, il apparaît des problèmes de pathfinding lors des attaques où les six persos sont sélectionnés. Vous voyez votre groupe s'agglutiner contre les ennemis ; ils se bloquent les uns contre les autres et empêchent bêtement leurs coéquipiers d'atteindre leur cible. L'agressivité de votre troupe est loin d'être parfaite. Une attaque surprise peut très bien rater en raison d'un manque de réaction, votre héros attend tout simplement de se faire agresser avant de répondre. Pareil, si vous réussissez à sauver le mec qui se fait tabasser seul contre quatre, alors que ses amis sont juste à côté à se curer le nez, vous aurez de la chance. Le seul moyen de contourner ces obstacles en attendant le patch consiste à carrément supprimer l'I.A. et à utiliser le système pause, action en sauvant auparavant et en instaurant des raccourcis clavier... Presque une nécessité absolue. Autre défaut lors des combats : il est impossible d'attirer un adversaire à l'extérieur de la pièce où les programmeurs l'ont posté. L'horreur ! Mais tout n'est pas négatif : pour faciliter la prise en main, les petits gars de Black Isle ont eu l'idée de mettre le jeu en pause dès qu'on accède à l'inventaire ou au menu individuel. On choisit maintenant tranquillement les sorts que l'on veut lancer, ou l'arme la plus adaptée au combat, un vrai régal pour ceux qui ont galéré dans Baldur's. L'idéal aurait été de nous laisser le choix entre réalisme et facilité. Mais il est vrai que les menus, pour lancer les sorts, ne sont pas des plus pratiques. Bien sûr la sauvegarde est toujours interdite à proximité de monstres agressifs, mais vous avez le droit de fuir pour sauvegarder plus loin ou roupiller dans un lieu protégé. Cette méthode est idéale contre un boss trop fortiche. La mort de Sans Nom fait aussi partie des fuites possibles (n'oubliez pas que vous êtes immortel). En revanche, évitez de sacrifier vos compagnons ; même si la possibilité de les ressusciter arrive très vite dans la partie, ces derniers sont réincarnés sans objets.



Sigil est une cité dangereuse. Sa surface semble calme, mais ses profondeurs sont agitées d'une vie haineuse qui ne demande qu'à croquer l'imprudent qui vient dérober ses trésors.

Les objets magiques

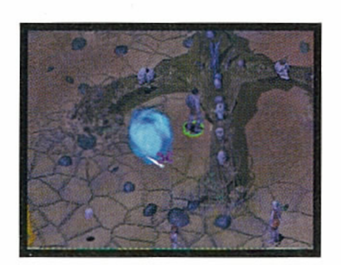
Autre nouveauté dans Planescape : les tatouages. Vous le remarquerez très vite, peu d'objets apportent des points supplémentaires aux caractéristiques des persos. Les bagues et bracelets intéressants sont plutôt rares. Les tatouages offrent de compléter leur action de manière unique. L'art du dessin à même la peau est un art vivant. Chaque histoire que vous ramenez de vos quêtes fait naître un nouveau tatouage encore plus puissant que le précédent. Un conseil : passez régulièrement voir votre pote Fell, le dabus.

STUDIO DE FELL
3110
Tatouage de la Source - 1620PC
Tatouage de fusion - 270PC
Tatouage du sauveur de Trist - 540PC
Tatouage de la vie après la mort - 1080PC
Cube modrone - 800PC
Sphère en bronze - 0PC
Poupée de chiffon de la Dame des Douleurs - 0PC
Crâne de Hargrimm - 0PC
Acheter
Vendre
OK



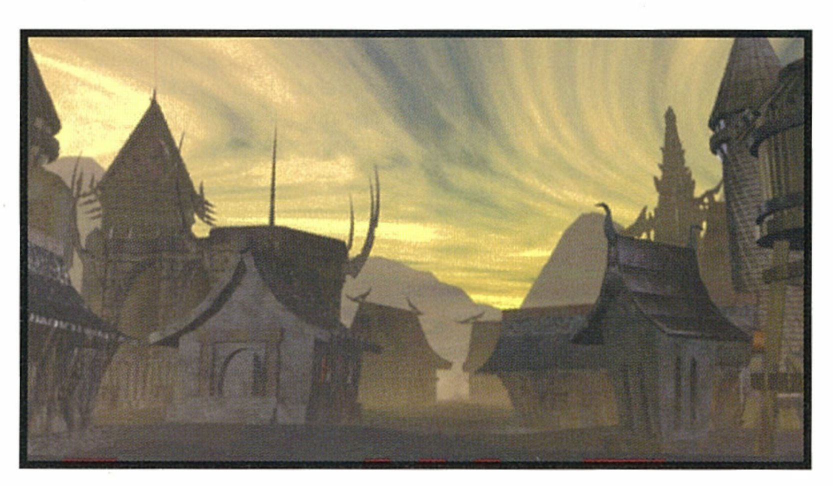


Souvent humoristiques, parfois sérieuses, la majorité des quêtes **se résolvent en dialoguant.**





Un cercueil éclaté sur le sol, des os rongés, les rats-garous ne sont pas loin, prudence.



Magie, apprentissage, sorts et protections

Difficile d'éviter la magie dans ce genre de jeu : mage ou pas mage, vous êtes sûr d'avoir maille à partir avec elle. Il vaut donc mieux savoir comment la maîtriser et tant qu'à faire, l'utiliser. La plupart de vos compagnons possèdent des pouvoirs magiques, mais rien de comparable aux vôtres si vous décidez de devenir mage à plein temps. L'apprentissage se fait en copiant des parchemins sur votre livre de sorts. Plus vous êtes intelligent, plus vous avez de chance de les retenir du premier coup, et plus vous êtes capable d'en mémoriser. Comme dans Baldur's, ce n'est pas tout de les transcrire avec brio dans votre livre, vous devez aussi vous les rappeler pour pouvoir les lancer.

En tant qu'homme déjà plusieurs fois mort, vous vous souvenez de certains sorts appris dans une vie précédente, des objets pourront vous les remémorer. Vous trouverez la plupart des parchemins chez des mages disposés à vous en vendre. Mais parfois, au détour d'une conversation menée avec adresse, on vous offrira vos sorts les plus puissants, ceux de niveau 9. Vous n'aurez accès à aucun sort de soins : ceux-ci sont réservés au prêtre, et cette profession vous est interdite, homme de peu de foi.

Au début du jeu, vous ne possédez pas de livre de sorts, à vous de vous débrouiller pour contacter la personne qui vous l'offrira, après lui avoir prouvé votre bonne volonté. Les objets et les sorts vous protègent en partie de la magie, mais ceux de plus haut niveau peuvent vous toucher de plein fouet. Ainsi le sort de tempête d'acide ou de lame ne vous rate pas. Tout ne peut pas être parfait ; mais après tout, mourir une fois de plus ne vous fait pas peur.

Il n'y a pas d'école de spécialisation : certains mages sont plus à l'aise avec des sorts de feu ou de glace, mais rien ne vous empêche de tous les connaître. La seule limitation est votre intelligence et la place disponible dans votre livre.

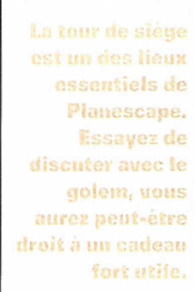
Un grand nombre d'objets possèdent de la magie. Les charmes permettent de lancer directement des sorts de protection et d'attaque, sans pour autant être mage. Certains objets très spéciaux sont même investis de pouvoirs très puissants, capables d'infliger des blessures graves.

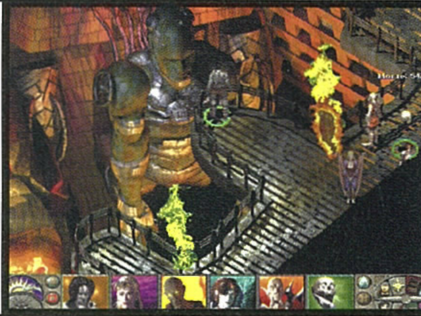




L'univers

Même si ce monde paraît beaucoup moins étendu que celui de Baldur's, il introduit un nombre de quêtes vraiment impressionnant qui vont de la simple jeune femme à venger, à une découverte primordiale sur votre passé. Une seule route vous conduit au bout de l'aventure, mais de multiples chemins la traversent. Certes, certains s'arrêtent brutalement sur nulle part, mais ils restent rares. En général, tous apportent leur écot à la quête principale, sans pour autant être nécessaires. Vous êtes libres de les résoudre comme bon vous semble. Voler, tuer ou tout simplement dialoguer dépendra uniquement de vos statistiques et du risque de vous faire choper par des gardes.
La manière de résoudre les problèmes n'influence que votre alignement. Vous débutez en tant que « neutre, » mais vos actions peuvent très bien vous conduire à « loyal bon » (idéal pour pouvoir accéder à certaines armes) ou « chaotique ».
Si vous éliminez malencontreusement un garde, toute la planète ne sera pas au courant de votre faute. La circulation entre les plans est souvent fermée, et seuls certains privilégiés ayant réussi à trouver la porte et la clé d'un passage peuvent se balader entre eux. Paysages ouverts et dédales clos se révèlent alors dans toute leur beauté.


La tour de siège est un des lieux essentiels de Planescape. Essayez de discuter avec le golem, vous aurez peut-être droit à un cadeau fort utile.



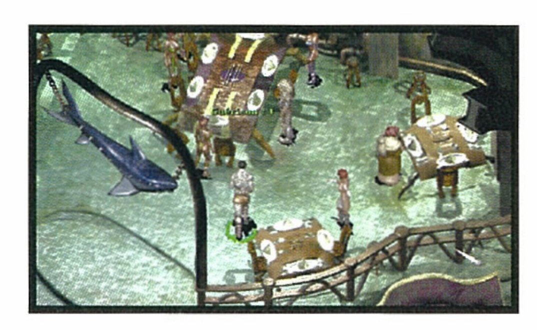






Chez les marchands, le meilleur moyen d'obtenir des armures ou des objets gratis est de les subtiliser. Mais attention, certains ont l'œil plus vif que d'autres et si vous ne sauvegardez pas avant, vous risquez de vous retrouver avec les gardes de la ville sur le dos sans aucun moyen de vous en dépêtrer.

Certaines quêtes plus compliquées nécessitent que vous vous renseigniez auprès de nombreux d'individus ; d'autres ne peuvent pas être résolues immédiatement. Toutes contribuent à créer une atmosphère à la fois drôle et acide, en mélangeant les genres. L'une d'elles vous contraindra à effacer la mémoire d'un homme en utilisant une chopine de bière vide… une autre fois, vous ramènerez une langue trop bien pendue et impossible à maîtriser à une jeune demoiselle. Souvent humoristiques, parfois sérieuses, la majorité des quêtes se résolvent en dialoguant.
Les factions jouent un rôle important dans le monde de Planescape. Faute de gouvernant vraiment présent, elles se chargent de la justice et de la paix. Mais toutes ne sont pas aussi paisibles que les Hommes poussières ou les Sensates.
Les Anarchistes, comme à leur habitude, ne cessent de comploter pour



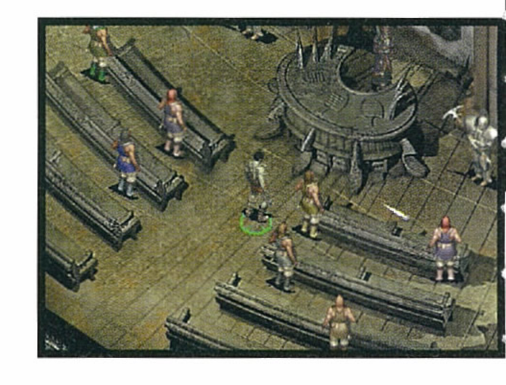


Les dix commandements

Etre aventurier demande des réflexes que l'on a quelquefois tendance à oublier. Alors histoire de ne pas passer à côté de la plaque, voici une petite liste qui devrait vous faciliter la vie :

- Examinez et identifiez chaque objet récupéré. Discutez avec vos coéquipiers jusqu'à ce que les dialogues se répètent. À chaque événement important, n'hésitez pas à reparler avec eux : ils peuvent vous apprendre de nouvelles choses.
- Votre adresse aux armes est basée sur ce que vous enseigneront les professeurs rencontrés en route. Évitez d'employer des armes pour lesquelles vous n'avez aucune habileté, vous aurez des malus.
- Sauvez avant de parler avec des personnages importants, et même sauvez souvent en cours de partie.
- Si vous êtes bloqué, parlez avec Morte ou lisez votre journal.
- Évitez de vendre trop d'objets au même marchand, les prix baisseraient immanquablement.
- Quelquefois, il vaut mieux dialoguer que combattre. Mais pour ça, il faut un minimum d'intelligence et de sagesse.
- Pour être plus à l'aise dans les combats, utilisez le mode pause à chaque action : il vous permettra de mieux maîtriser les actions de vos persos.
- Parfois, fuir ou mourir est une solution à tous les problèmes.
- Le bluff, comme le mensonge peuvent être payants. Mais n'en abusez pas, vous pourriez tomber sur plus malin que vous. Dans tous les cas, lisez consciencieusement les réponses que l'on vous donne : votre journal ne retiendra que les grandes généralités.

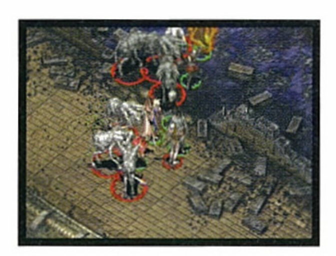
révolutionner le monde. Les Hommes dieu préfèrent créer des armes contre les forces maléfiques. Chacune de ces factions peut vous apprendre une adresse spéciale (les Hommes poussières vous enseigneront l'art de ressusciter et celui de parler avec les morts). Appartenir à l'une ne vous empêche pas de postuler à l'autre. Dans cet univers, aucune règle morale n'est nécessaire : mentez, bluffez, assommez en cours de route votre interlocuteur ou montrez-vous un amoureux entreprenant, utilisez toutes les options que les dialogues autorisent, et les points d'XP tomberont à flots dans votre tirelire . Nul doute que vous finirez par vous sentir comme chez vous.



À moteur bien adapté, résultat brillant

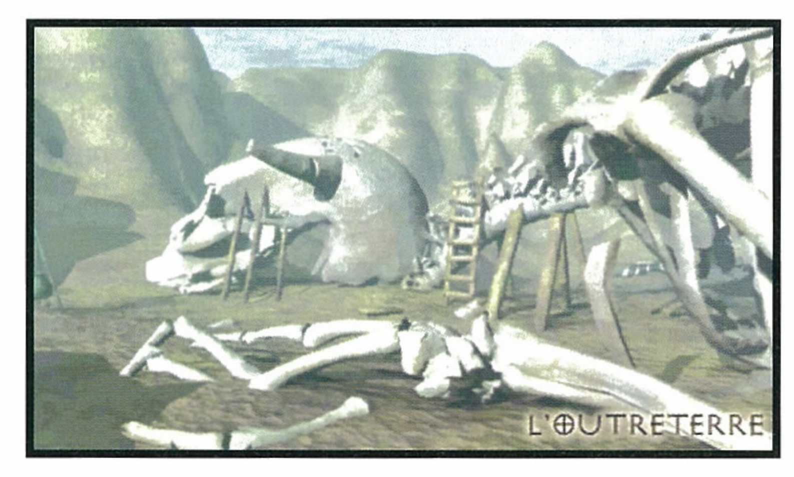
Le moteur de Bioware a été exploité intelligemment. Ceux qui ont joué à Baldur's reconnaîtront sans peine l'interface, l'inventaire et la boîte de dialogue. Rénové pour coller au produit, il introduit un angle de champ beaucoup plus proche. Les personnages deviennent plus fins et plus distincts, un vrai régal pour apprécier des créatures si différentes les unes des autres. Un nombre de détails







« Libère mon ami, et je te donnerai l'autre partie de la clé ». D'accord, mais mémé ne m'avait pas dit que c'était une sale bête : dois-je la libérer ? Là est la question.



incroyable a été ajouté : les routes sont pavées, les textures personnalisent les bâtiments, et les différences jour/nuit développent les effets lumineux. Les échelles de grandeur individualisent les bâtiments et libèrent ses sensations multiples : enfermement, espace, splendeur… Baldur's semble avoir soudain vieilli, et moi qui m'extasiais il y a à peine un an sur les parterres de fleurs, j'écarquille mes yeux devant le décor violent de la tour de siège. Le travail effectué à partir d'un moteur déjà existant est impressionnant. Les animations des sorts ont aussi évolué. Loin d'être aussi discrètes que dans Baldur's, elles éclatent sur tout l'écran quand elles ne donnent pas lieu à une petite scène cinématique. On se croirait presque dans un Final Fantasy, destroy cette fois-ci. Mais ces explosions de détails et d'animation entraînent à quelques soucis. Eh oui, outre le fait de ramer (malgré le P300, 64 Mo et la super carte graphique) lors de la présence d'un trop grand nombre d'individus à l'écran, le jeu a du mal à assurer la vision de plusieurs combattants lançant des sorts en même temps.
Les scènes animées présentent les nouveaux plans découverts ainsi que les évènements importants. Même si quelquefois on se demande ce qu'elles font là, on apprécie l'effort. Chaque lieu possède son bruit de fond, et chaque situation dramatique est

TIPS JEU

Si vous en avez marre de changer régulièrement les CD (4 CD ça fait beaucoup), copiez-les sur votre giga disque dur. Créez un répertoire C:\TDATA puis à l'intérieur 3 de plus. Appelez-les CD2, CD3, CD4. Copiez chaque CD dans le répertoire correspondant (pas la peine de vous occuper du CD1). Éditez le fichier TORMENT.INI situé dans C:\PROGRAM FILES\BLACKISLE\TORMENT en utilisant Notepad. En haut de la page vous devez échanger les lignes commençant par CD2, CD3, CD4 par les suivantes :
CD2 :=C:\TDATA\CD2
CD3:=C:\TDATA\CD3
CD4:=C:\TDATA\CD4

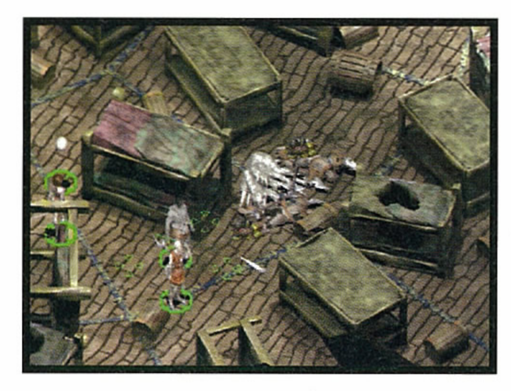


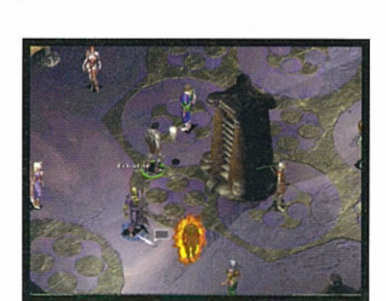


Un clic droit, et le menu personnel du personnage apparaît : sort, habileté particulière et objet, d'un seul coup d'œil vous soupesez ses possibilités.

soulignée par une musique adaptée. En revanche, la présence de voix est assez incompréhensible. Seules quelques parties des dialogues sont sonorisés. Le résultat est plutôt boiteux.
On aurait aimé ou tout, ou rien.
L'interface, simple d'accès, et l'évolution rapide du héros grâce aux quêtes faisant peu appel à ses statistiques ne nécessitent pas beaucoup d'aide. Par contre, les quêtes assez complexes et la quantité de sorts auraient demandé plus de détails que ceux présents à l'écran. Le journal de bord est réduit à peu de chose, impossible d'y trouver des traces de dialogues importants. Le bref résumé se révèle être trop succinct pour être exploitable.
Le manuel est limité : minuscule, il ne contient que peu d'infos sur tout ce qui est magie. On est loin du manuel de la deuxième édition de Baldur's. Les annexes sont incompréhensibles au débutant, et le tutoiement assez désagréable. Une fois de plus, les traducteurs commis d'office pensent que les jeux vidéo s'adressent aux enfants de 8 ans.
Planescape n'est pas parfait. Le pathfinding, lors des combats, et la documentaton dérisoire sont décevants. Mais le scénario, les nombreuses petites quêtes, l'obligation de mourir parfois pour progresser, les secrets bien gardés comme les personnages cachés en font un produit très riche, dont il est difficile de faire le tour en une seule fois. L'ambiance est chaude, et tout contribue à nous attacher à notre héros bien que sa dégaine soit rebutante.







Kika

En Deux Mots

PLANESCAPE EST UNE AVENTURE QUI VOUS CONDUIT LOIN DES SENTIERS BATTUS. SON SCÉNARIO EN BÉTON, ET L'ORIGINALITÉ DE SON UNIVERS LE METTENT AU RANG DES GRANDS JEUX DE RÔLE. TRÈS FACILE D'ACCÈS, IL OFFRE UN MÉLANGE DE FALLOUT ET BALDUR'S GATE QUI NE LAISSE PAS INDIFFÉRENT. DOMMAGE QU'ON AIT ENCORE UNE FOIS DROIT AU JEU « PATCHABLE » SORTI AVANT LE TEST DANS LES MAGASINS.

- + Les nombreuses quêtes
- + Le scénario très bien pensé
- + Les animations des sorts
- + La prise en main rapide
- − Le pathfinding pourri
- − L'absence de script



90 DESIGN

91 INTÉRÊT



Les sales gueules

Planescape possède une faune bariolée : loubards, monstres amicaux et patibulaires, zombis, squelettes, créatures issues des catacombes et félons ne sont qu'une faible partie de ces habitants. Ils sont aussi bien agressifs qu'amicaux sans distinction de races. Ainsi, un fiélon peut-il très bien être sympa avec vous en vous filant une tonne de matériel, tandis qu'un autre n'aura qu'une idée : vous étriper. Leur attitude dépendra surtout de vos actions et de vos paroles, ainsi que du lieu où vous les rencontrerez. Rentrer dans le lard au moindre pet de travers n'est plus la solution idéale, ni le meilleur moyen de faire des points d'XP. Enfin si vous devez finir par en venir aux mains, utilisez aussi bien vos sorts que vos armes blanches, et si elles ne semblent pas adaptées à la créature, un tour dans l'inventaire vous permettra d'en changer (pas de danger de prendre un mauvais oup pendant ce temps-là, le jeu se met automatiquement en mode pause)










test
test test test
test test

Ultima IX
ASCENSION

AVENTURE/RÔLE POUR RANDONNEURS - PC CD-ROM

Après une gestation chaotique, Ultima IX Ascension touche enfin le Vieux Continent. Comme promis, l'ultime chapitre de cette série, vieille de près de 20 ans, est une merveille. Enfin oui et non.









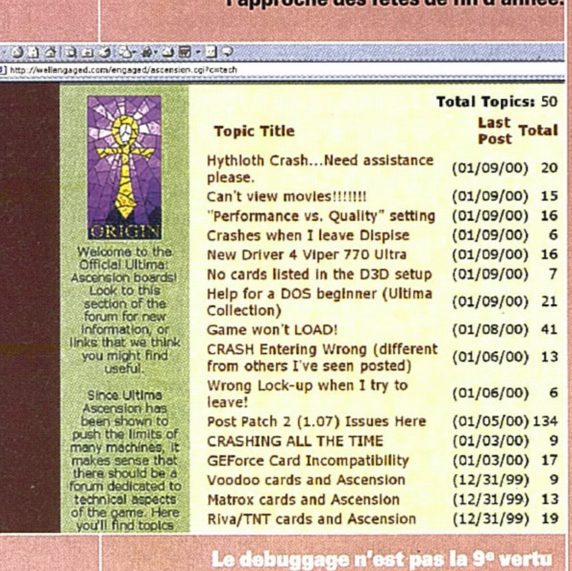
JOUABLE SUR P300 64 Mo RAM CARTE 3D
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR ORIGIN ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF **NBRE DE JOUEURS** 1

Mais commençons plutôt par le commencement : après le Big Bang, l'univers se... oups, j'ai mal visé, je reprends : le Monde de Britannia est régi par 8 « vertus ». Au fait, si vous connaissez la série, passez au Chapitre suivant sans hésiter. C'est reparti : adoncques, au terme d'aventures relatées dans la première trilogie d'Ultima, l'Avatar, c'est-à-dire le personnage que vous incarnez dans le jeu, sortit le Monde de Britannia des âges sombres. On peut même dire qu'il l'extirpa des âges sombres parce ça ne fut pas de la tarte de mener à bien ces quêtes, sur les bécanes de l'époque : des Apple et des PC. Les âges sombres étaient surtout des âges en noir et blanc (avec un haut-parleur qui faisait pouic sur Apple ou buzzz sur PC). Au mieux des âges en 4 couleurs. Mais sombres, les couleurs. C'était à ce point terrible qu'on aurait pris le minitel pour un progrès, à l'époque. Sérieux, Ultima est la plus ancienne saga des jeux sur micro. Même le redoutable Final Fantasy n'en est qu'au fapitre 8. Tout ça pour en venir au fait qu'après Ultima III (Exodus), on entra dans l'âge de la vertu. Le royaume fut dès lors régi par 8 « principes »: Honnêteté, Compassion, Valeur, Justice, Sacrifice, Honneur, Spiritualité et Humidité. On pourrait comparer ça à une sorte de code de la Chevalerie, qu'on ne confondra pas avec le code de la route, même si, à l'époque, les gens conduisaient des chevaux. J'ai l'air de me moquer, là, mais faut avouer que j'ai toujours trouvé ce préchi-précha assez peu subtil. L'univers d'Ultima, c'est une tranche de Cycle arthurien, une tranche de Tolkien et du beurre de cacahuètes entre les deux. Oh bien sûr, il n'y a pas tant de beurre que ça et le pain est excellent, mais vous savez comme ça peut vite être pâteux, ce truc. Bah, j'ai beau critiquer la forme, j'adhère totalement au fond. Peut-être que je ne mets pas assez d'eau dans mes casseroles. Au fait, la 8e vertu, c'est Humilité et non



Les bugs

La version testée est une version US du commerce, puisque ce jeu est sorti aux Zétazunis avant Noël. Pour les ventes de Noël, plus précisément. Tel quel, le jeu était absolument inutilisable (et impossible à tester). Au mieux les possesseurs de cartes à base de S3 échappaient-ils aux problèmes graphiques mais pas de script. Un premier patch 1.5 (5 Mo) a déblayé le terrain mais même ainsi, UIX restait bancal. Un second patch, 1.7 (6 Mo) répare la majorité des dégâts, mais il subsiste une impression de déséquilibre. Certains adversaires réagissent intelligemment, d'autres non (y compris des adversaires du même type) : tel archer se mettra à courir dès que vous l'approcherez, tel autre restera planté là, ou bien vous présentera ses omoplates. De plus, si l'on peut parler de plus, la nature semble figée par endroits (pas de météo ni de bestioles ou npc). À propos de npc justement, je m'étonne que ceux-ci restent au même endroit, le jour comme la nuit. Un cheat code permet de déclencher le vent, ce qui fait bouger, dans les villes, les fanions et autres enseignes suspendus au-dessus des magasins. Mais durant ma partie, pas de trace de vent. Dernier bug, plutôt gênant celui-là : les objets fins ne sont pas affichés, sauf de près. Dans le cas des clefs, c'est très embêtant, ces dernières n'apparaissant que sous la forme de petits points colorés. Heureusement, les clefs traînent toujours à côté des serrures, dans le monde de Britannia. La VF, qui devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes, devrait bénéficier du prochain patch... donc a priori être supérieure à la version 1.7 que je qualifierai de « jouable mais peut mieux faire ». Quelle plaie, ces boîtes de jeux cotés en bourse ! À l'approche de chaque « quarter », on y oublie la première vertu et tant pis si le jeu mis en vente n'est pas terminé : il faut montrer bonne figure aux actionnaires. L'utilisateur n'achète pas un produit fini, mais un produit en devenir : ça s'appelle une souscription, voire du shareware. Heureusement, la France a échappé pour une fois à cette galère. Soulignons l'attitude responsable d'Electronic Arts Europe, ce qui est rare chez un éditeur de jeux à l'approche des fêtes de fin d'année.



Total Topics: 50

Topic Title	Last Post	Total
Hythloth Crash...Need assistance please.	(01/09/00)	20
Can't view movies!!!!!!!	(01/09/00)	15
"Performance vs. Quality" setting	(01/09/00)	16
Crashes when I leave Dispise	(01/09/00)	6
New Driver 4 Viper 770 Ultra	(01/09/00)	16
No cards listed in the D3D setup	(01/09/00)	7
Help for a DOS beginner (Ultima Collection)	(01/09/00)	21
Game won't LOAD!	(01/08/00)	41
CRASH Entering Wrong (different from others I've seen posted)	(01/06/00)	13
Wrong Lock-up when I try to leave!	(01/06/00)	6
Post Patch 2 (1.07) Issues Here	(01/05/00)	134
CRASHING ALL THE TIME	(01/03/00)	9
GEForce Card Incompatibility	(01/03/00)	17
Voodoo cards and Ascension	(12/31/99)	9
Matrox cards and Ascension	(12/31/99)	13
Riva/TNT cards and Ascension	(12/31/99)	19

Le debuggage n'est pas la 9e vertu





Les différents modes de zoom permettent d'observer la configuration du terrain au mieux. C'est parfois très pratique lorsqu'on est perdu en montagne.



En cours de partie, l'Avatar apprendra de nouveaux mouvements d'attaque (3 en tout).

pas Humidité. Ça me turlupinait depuis un moment mais je n'osais interrompre le cours du récit, de peur de casser le rythme. En visitant ce nouveau monde unifié (en fait, c'est là qu'apparut le nom de Britannia, du nom de son roi, Lord British. Avant, on parlait de Sosaria), l'Avatar triompha de nombreux périls grâce à son honnêteté, sa compassion et patati et patata, vous voyez où je veux en venir. De retour au château, il fut donc appelé Avatar des vertus et décrété Champion de Britannia. Champion est à prendre au sens chevaleresque et non comme dans l'expression « Il est champion à la pétanque, René ». Soit dit entre nous, ça a beau en jeter à la cour, le Champion se tape le sale boulot et on l'appelle à la rescousse à chaque fois qu'un truc va de travers dans le royaume. Ça doit être ça, les infortunes de la vertu. Par exemple, dans Ultima VI (The False Prophet), l'Avatar dut combattre le peuple des Gargouilles, lesquelles le prenaient pour une sorte d'antéchrist car elles craignaient qu'il ne soit l'instrument de leur perte. Moi, comme instrument, une fois, j'avais perdu mon harmonica ; mais finalement, je l'ai retrouvé un peu plus tard. Non sans avoir fait remarqué que cet exposé aborde maintenant le troisième cycle (l'âge des lumières), ayons une tendre pensée pour l'excellent Ultima VII (Ze Blaque Guète) et son addenda (Ze Serpent Isle), où notre héros combattit le Gardien. Passons rapidement sur Ultima VIII (Pagan), mélange d'arcade/rôle n'ayant aucune qualité des deux genres. En fait, Pagan n'a tellement rien à voir avec le reste de la série, que l'Avatar ne sautille pas de rocher en rocher à Britannia, mais dans un monde parallèle, là où le Gardien l'a exilé. Je vous rassure, à force de sautiller, l'Avatar a finalement réussi à rentrer chez lui, sur la Terre, à notre époque. Eh oui, l'Avatar, c'est un peu chacun d'entre nous.

Chapitre suivant sans hésiter

Ce matin, une voix tire l'Avatar de sa torpeur, et du même coup de son lit. Pour la dernière fois, l'Avatar est appelé à l'aide. Lord British réclame son Champion. Le temps de



prendre 2 ou 3 fringues, un grimoire, une boussole, la porte et de grandes résolutions, et hop ! en route. Oui, c'est comme dans la démo, mais en moins buggé (encore que ; voir l'encadré consacré à ce sujet). On se déplace dans un environnement 3D, en utilisant la souris pour tourner, le clic pour avancer et quelques touches pour sauter, se battre, etc. Bref, tout a été fait pour que tous les joueurs puissent s'en sortir avec la manipulation du personnage. Oui, même les plus frustres ; et toi aussi qui joues à Kouèke, tu devrais y arriver. Il est temps de rendre visite à la diseuse de bonne aventure.

L'Avatar, c'est décidément chacun d'entre nous.

La réponse à ses questions va déterminer la classe de votre personnage (guerrier, druide, etc.). Je ne m'étends pas vraiment là-dessus car il y a finalement peu de différences entre les classes ; il sera possible, pour n'importe quelle type de personnage, d'utiliser des armes ou la magie pour se défendre. Simplement, il, enfin vous..., serez en début de partie favorisé du côté des muscles ou de l'esprit et donc plutôt enclin à employer qui la force, qui la magie. De toute façon, en cours de route, vous allez pouvoir gagner des points d'intelligence, de dextérité et de force, donc pas de panique. Petit conseil en passant : Ultima ne propose pas au joueur de choisir un niveau de difficulté. Celle-ci faisant cruellement défaut, je vous conseille de ne pas partir à l'aventure avec un personnage trop balèze. Oui, je sais, d'habitude on file plutôt des tuyaux pour vous faciliter la vie... mais croyez-moi, Ultima IX est vraiment trop facile, surtout au début. Si vous ne voulez pas bailler d'ennui à chaque fois qu'un rat géant pointe le bout du museau ou de la queue, ou même des oreilles



L'énigme à la Ultima IX : un coffre est fermé, la clef est posée à côté. Grrr !

La configuration

C'est une habitude chez Origin (Strike Commander, Wing Commander(s), Ultima IX est prévu pour tourner sur une grosse grosse config, du moins si l'on veut bénéficier de tous les détail (le fichier d'initialisation comporte même une option faisant référence à DirectX8 !). Heureusement, de nombreux paramètres permettent d'harmoniser prétentions et possibilités. La résolution va de 640 à 1280 en 8 ou 16 bits. En 8 bits, on peut aussi se tourner vers le glide 3dfx et en 16 bits, bénéficier d'un mode compression de textures (cartes S3). Par ailleurs, on peut régler le niveau de mip mapping (qui « floute « les pixels). Pendant le jeu, la distance à laquelle apparaissent les objets et/ou leurs textures est également réglable par deux curseurs. Enfin, un réglage à 4 positions judicieusement appelé (en VO) Performance vs Quality agit sur la qualité de l'environnement sonore (nombre de voix et d'effets) et visuel (ciel haute résolution, ombre des arbres, flammes complexes, etc.) en général. À titre indicatif, je joue en 1024x768 16 bits, tous détails à fond, mip mapping moyen sur un Pentium 450, 192 Mo de RAM équipé d'une TNT2 de base. Mais je reconnais que ça rame dans les villes et que c'est beaucoup moins fluide que Kouèke. Passer en 8 bits ou en 800 x 600 ne change pas grand-chose ; en revanche, réduire la distance mini d'affichage aide beaucoup.. En 640, eh bien, c'est moche comme en 640 mais nettement plus rapide. Il est vrai que le moteur D3D de Ultima ne prend pas en compte DirectX 7. Cela devrait être corrigé au prochain patch (donc dans la VF si tout se passe comme prévu). Un mot sur le mode glide, rapide mais pas très esthétique.



Configuration des détails pendant le jeu



1024 x 768 avec mip mapping et 640 x 480 sans mip mapping.



Vous préférez : beau/lent, moyen/bof ou moche / rapide ?


Tout le bestiaire d'Ultima est au rendez-vous : ici, un mimic.

(ça se voit là, que je tire à la ligne ?), évitez de partir aux commandes du premier Conan venu. Un aspect du jeu sur lequel je passe volontairement, c'est le côté « Musée d'Ultima ». Outre un « vrai » musée situé dans la ville de Britain, vous tomberez ici ou là sur de nombreuses références aux épisodes précédents, et rencontrerez bon nombre de personnalités du Royaume (pas toujours en très bon état d'ailleurs). Je n'en dis pas plus.

Les Quêtes

Après un petit donjon de mise en jambe, vous voici arrivé à Britain, la capitale. Direction la salle du trône : le château n'a pas besoin d'être localisé puisque vous débarquez directement dedans. Non sans avoir remarqué au passage le petit robinet qui permet d'éteindre la fontaine, comme ça, parce que Ultima est un monde riche dans lequel tous les objets peuvent être manipulés, vous voilà devant le Roi. Et là je me pose une question très embarrassante : je vous raconte l'argument du jeu ou je vous le laisse découvrir par vous-même ? Bon, je vais en dévoiler le minimum : pendant que vous jouiiez les Lara Croft en armure de plate à Pagan, le Gardien en a profité pour lancer une nouvelle offensive. Il a construit 8 colonnes dans le Royaume pour y cacher 8 runes volées au musée de Britain. Voyons voir, 8... Bingo ! chaque rune symbolise une des vertus. C'est bien connu, le gardien s'évertue, quand vous êtes parti, quand vous êtes perdu, à pervertir les vertus. On peut même évoquer des vertus inverties. Le Royaume est perdu ? L'avatar est vaincu ? Lord British sur les genoux ? Oui : chacune des 8 villes qui étaient en quelque sorte capitale des vertus (Britain, ville de la Compassion ; Yew, ville de la Justice, etc.) est sous l'emprise du gardien, ce qui se traduit par une inversion totale des valeurs morales. Les temples (shrines) qui célébraient les vertus ont été détruits, et les villes ne bénéficient plus de leur protection.

La magie

La magie

Au chapitre des moyens dont dispose votre personnage pour attaquer, se défendre ou se soigner, magie et potions sont ce qu'il y a de plus amusant et spectaculaire à l'emploi. Pour lancer un sort, vous devez soit le connaître, c'est-à-dire l'avoir inscrit dans votre livre de sorts, soit disposer du parchemin adéquat. Intérêt de la première méthode, une fois qu'un sort est inscrit, vous pouvez le lancer à loisir. Le revers de la médaille est que cela consomme de l'énergie (la mana) et qu'il faut avoir atteint le niveau de magie requis (il y en a 8). Le parchemin, lui, est prêt à l'emploi ; mais une fois le sort lancé, pfuit, il disparaît.

Mode d'emploi

Pour inscrire un sort, il faut diposer du parchemin dudit sort et de « reagents », des ingrédients, au nombre de 8 eux z'aussi (forcément, le jeu fut conçu pour des bécanes 8 bits). On les trouve dans la nature, en différents lieux et à différentes heures et l'on peut s'en procurer dans certains magasins (à prix d'or ! En tant qu'Avatar, je trouve scandaleux de payer de telles sommes). Les parchemins, eux, se trouvent sur les monstres ou également dans certaines boutiques. On ne peut cependant pas inscrire des sorts pour passer le temps, puisqu'il faut également se trouver à proximité d'un pentagrame. Heureusement, on en trouve dans chaque ville et dans la nature, disséminés çà et là (surtout çà). Une fois les ingrédients et le parchemin posés sur le pentagrame, il suffit d'inscrire la formule magique adéquate, ce qui se fait au clavier. Comment ça, ça ne fait rien ? Pfft, forcément, vous n'avez pas allumé les chandelles du pentagrame ! Fort heureusement, ingrédients et formules sont détaillés dans le mode d'emploi.

Les 8 cercles, c'est-à-dire les 8 niveaux de magie, regroupent 32 sorts. Cela va de la boule de feu à la régénération de points de vie en passant par les armures, les charmes et, pour les plus initiés, les déluges de feu et autres pluies d'acide. En plus de ces arcanes, la magie commune, seule accessible en début de partie, offre en 4 sorts l'opportunité d'allumer des feux à distance, de pousser de petits objets, etc. C'est un peu minable mais cela vous aidera bien pour commencer.

Les « reagents », mélangés à de l'eau, permettent également de créer, devinez... 8, c'est exact, potions. Au programme : régénération des points de vie, de mana, invisibilité temporaire, invincibilité temporaire, armure de feu, poison, antipoison et boost du mana. Équivalent alchimique du pentagrame, le matériel de distillation doit être à portée de main. On trouve également les potions dans la nature (beaucoup trop), sur les monstres et dans les magasins. Contrairement aux sorts, il faudra découvrir vous-même leur composition. Il est à noter que d'après certaines rumeurs ayant cours dans le royaume, il existerait d'autres sorts ou d'autres potions. Il paraît même que l'une d'entre elles permet de voler comme un oiseau !

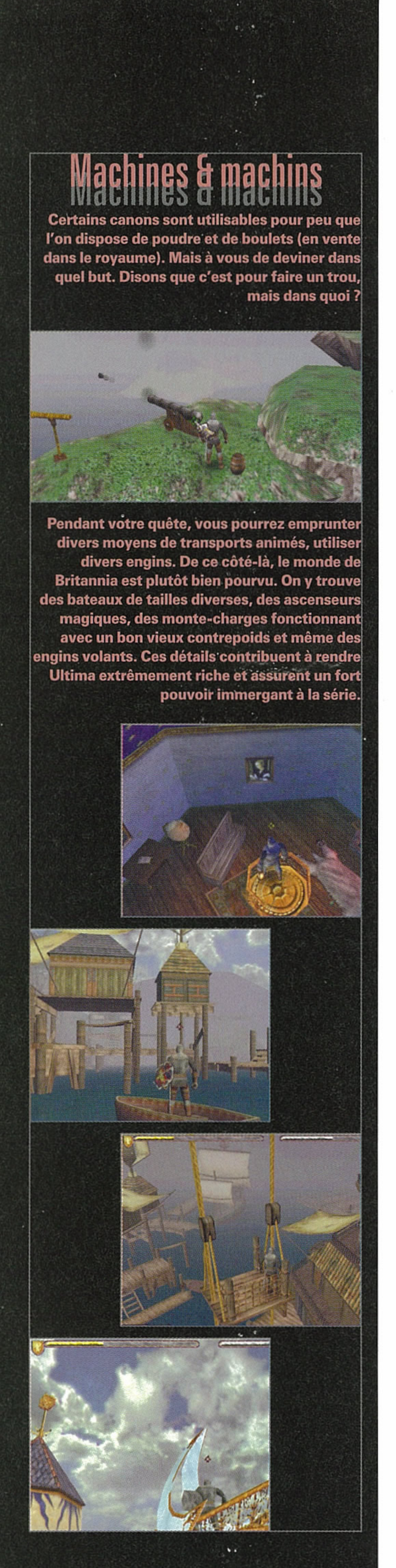
Les objets

Les objets communs étant assez peu diversifiés, il n'existe a fortiori qu'un nombre réduit d'objets enchantés. Durant votre quête, vous trouverez principalement des bottes permettant de vous prémunir des poisons, d'autres permettant de voler (uniquement dans un lieu très précis, hélas), et quelques pièces d'armure, armes et autres boucliers. On regrette Daggerfall et sa quasi-infinité de combinaisons magiques possibles (on pouvait, dans ce jeu, associer un ou plusieurs sorts à n'importe quel type d'objet). Même Baldur's Gates semble riche, en termes de quincaillerie, comparé à Ultima IX.









Machines & machins

Machines & machins

Certains canons sont utilisables pour peu que l'on dispose de poudre et de boulets (en vente dans le royaume). Mais à vous de deviner dans quel but. Disons que c'est pour faire un trou, mais dans quoi ?

Pendant votre quête, vous pourrez emprunter divers moyens de transports animés, utiliser divers engins. De ce côté-là, le monde de Britannia est plutôt bien pourvu. On y trouve des bateaux de tailles diverses, des ascenseurs magiques, des monte-charges fonctionnant avec un bon vieux contrepoids et même des engins volants. Ces détails contribuent à rendre Ultima extrêmement riche et assurent un fort pouvoir immergant à la série.



Les passages nécessitant de sauter partout sont rares. Tant mieux !

Ainsi, vous n'allez pas tarder à vous rendre compte qu'à Britain, à part au château de Lord British, tout le monde a pété les plombs. Le maire n'a rien trouvé de mieux que de parquer tous les pauvres à Paws, une ville voisine. Ils sont censés recevoir de l'aide, mais en fait, on les y laisse crever. À Yew, la justice s'est transformée en parodie, et les gens se font des procès pour un oui ou pour un non. Le vendeur d'accessoires pour aventurier est ainsi traîné devant les tribunaux par un client. Ce dernier lui reproche de lui avoir vendu une torche avec laquelle il a malencontreusement mis le feu à son habitation. Mine de rien, cet épisode est plutôt destroy, et je dois admettre que le côté scout de Richard Garriot (créateur d'Ultima) a cédé le pas à la causticité, laquelle est fort bien venue.

La durée

Chic : pour une fois, un éditeur a sous-estimé la durée de son produit. Origin annonçait, durant le développement, qu'il faudrait 60 heures pour terminer le jeu. En fait, 60 heures, c'est en bourrinant avec la soluce et à condition de se contenter de la quête principale, qui consiste, vous vous en doutiez, à récupérer les runes. D'après les sondages réalisés par certains sites Internet ricains, on serait plus proche des 150/190 heures.
C'est qu'il va falloir en faire, des choses : récupérer les runes, certes, mais où ? Même s'il est difficile de passer à côté d'une tour maudite sans s'en rendre compte, l'accès au centre de celle-ci, où est cachée la rune, doit être localisé. En général, il s'agit d'un donjon. Une fois la rune récupérée, il faut retrouver l'objet auquel elle était associée (par exemple, une crosse de berger avec la rune de l'humilité) et poser tout ça sur l'autel du temple, enfin, ce qu'il en reste. Et comme les cartes sont plutôt approximatives - même la carte magique fournie par Lord British (elle affiche votre position dès lors que vous possédez un sextant) - il faudra explorer, explorer, explorer. Tant mieux, on est là pour ça. Comme si tout cela ne suffisait pas à notre bonheur, pour définitivement réparer un temple, il faut connaître la « mantra » (formule magique) qui commande la vertu. Je résume : 8 vertus, multiplié par un donjon, une rune, un objet, un temple et une mantra, ça nous fait 40 informations à récolter, rien que pour la quête principale. C'est en parlant avec des personnages rencontrés et en jouant les explorateurs qu'on arrive à débrouiller l'affaire. Les dialogues se font au moyen de QCM (questionnaires à choix multiple). Les choses se compliquent assez rapidement, puisqu'on se verra confier d'autres quêtes, plus ou moins mineures. Par exemple, il faudra retrouver deux lentilles magiques (des lentilles optiques, pas pour faire la soupe) qui permettent de lire le Codex. Bon, j'ai plus le temps de vous expliquer ce qu'est le Codex, demandez à un pote Gargouille. Par ailleurs, il faudra aussi retrouver les pierres précieuses qui servent de réflecteurs dans 3 phares.
Ajoutez à cela quelques quêtes mineures, et il y a vraiment de quoi passer beaucoup de temps à Britannia.

> L'univers d'Ultima, c'est **une tranche de Cycle** arthurien, une tranche **de Tolkien et du beurre de** cacahuètes entre les deux.

Puisque j'en suis à rassurer les populations, je confirme que ce jeu n'est pas un jeu d'action. Certes, un ou deux passages m'ont pas mal cassé les pieds, mais pas de panique, rien à voir avec Tomb Raider. Toutefois, un problème de taille vient tempérer mon enthousiasme : c'est trop, mais vraiment trop facile, et trop, mais vraiment trop aléatoire. Les adversaires disposent d'un nombre limité de points de vie et surtout, il y a toujours cette impression désagréable que des bugs « figent » une partie de l'environnement. En effet, ce manque de difficulté n'est pas constant, et certaines actions semblent « débloquer » subitement l'ensemble. Ainsi, la rencontre avec Raven, automatique dès la sortie du donjon de Despise, semble subitement déverrouiller des trucs. Le jeu, plutôt linéaire jusque-là, semble enfin commencer. Autre grief, le hasard intervient trop dans les combats : à partir de la même sauvegarde, un combat contre un « gazer » évolue d'une extrême à l'autre. Pour les besoins du test, je m'y suis frotté 5 fois : je l'ai tué en 2 coups, puis il m'a tué en 2 coups, puis je l'ai tué en, pfiou, au moins 25 coups, puis il m'a tué en 10, etc. Bref, du grand n'importe quoi. Enfin, les objets que l'on trouve ne tiennent absolument pas compte de l'évolution du personnage : équipé de pied en





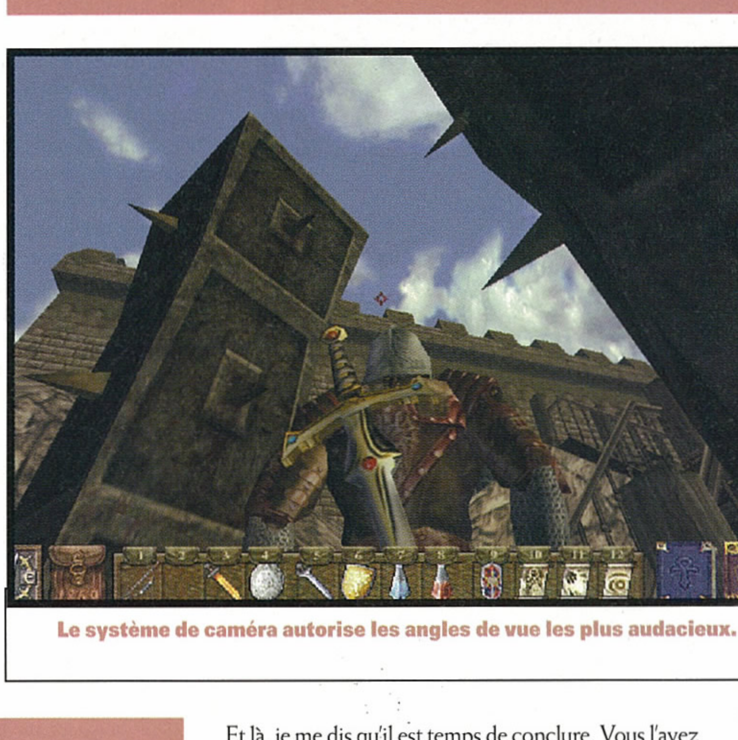
cap en cotte de mailles (bien qu'une cape en cotte de mailles soit difficilement imaginable), les monstres vaincus ou les coffres ne m'offrent que des pièces d'équipement en cuir dont je n'ai que faire. Côté armes, du fait de la diversité des compétences requises, on est mieux loti (arcs, bâtons, épées, masses et haches à une ou deux mains).

L'environnement

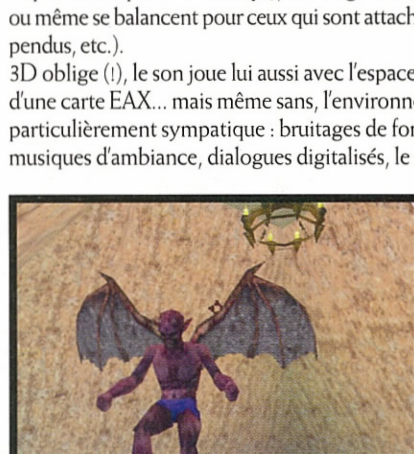
Les photos d'écran parlent d'elles-mêmes (si si, écoutez bien), c'est très très beau. Afin que l'immersion soit la plus complète possible, le jeu bénéficie d'une météo dynamique (comme les lumières : voir encadré) et le cycle jour/nuit est respecté. Dommage cependant qu'il ne neige pas. Seuls pluie et orage sont gérés. Quelques npc et autres bestioles inoffensives arpentent les lieux (moutons, papillons, poissons, cygnes, tout ça) ; mais là aussi, beaucoup d'inconstance dans leur fréquence d'apparition (c'est toujours amusant de voir un cygne plonger à la recherche d'un poisson, ou une brebis batifoler dans l'herbe, mais c'est rare). Pour en finir avec ce manque de stabilité de l'environnement, dernier exemple : lorsque des monstres de natures différentes se rencontrent, ils se tapent dessus : les loups attaquent les bandits, les orcs essaient de faire une tête aux plantes carnivores, etc. Seulement voilà, pas tout le temps. Dans la catégorie « pas de bugs », de nombreuses animations ajoutent de la vie à l'environnement : l'eau clapote ou coule, les bateaux se balancent au gré de la houle, la brume masque ou non les lointains, etc.
Un autre aspect très intéressant, et pas très au point (ou plutôt, comme le reste, au point mais pas tout le temps), c'est la gravité. Les objets, tombent, glissent, ou même se balancent pour ceux qui sont attachés (lampes, cadavres divers pendus, etc.).
3D oblige (!), le son joue lui aussi avec l'espace. Le top, c'est de disposer d'une carte EAX... mais même sans, l'environnement sonore est particulièrement sympathique : bruitages de fond (cui cui, glouglou, etc.) et musiques d'ambiance, dialogues digitalisés, le tout en stéréo.

Les lumières dynamiques

En fonction de l'endroit où se situent la ou les sources lumineuses, l'ambiance change totalement. Seule concession à la réalité, il n'y a pas d'ombres portées.



Le système de caméra autorise les angles de vue les plus audacieux.



En Deux Mots

C'est très beau, l'univers est merveilleux mais en termes de challenge, c'est peu satisfaisant : pour finir Ultima IX, le seul talent requis, c'est une grosse machine et du temps. Et pourtant, on se baladera tous à Britannia.

+ Le graphisme
+ Les bruitages
+ L'ambiance, particulièrement immersive
− Trop gourmand
− Trop facile

Techn	Design	Intérêt (Fanatiques)	Intérêt (Autres)
90	94	90	78

Et là, je me dis qu'il est temps de conclure. Vous l'avez pressenti en me lisant, Ultima IX, c'est la douche écossaise. Au final, une chose est sûre : même s'ils passent leur temps à râler comme je le fais, les fanas de la série prendront un immense plaisir à retrouver Britannia pour la dernière fois. Le jeu est pour le moins perfectible mais entre rien et Ultima IX, je choisis la dernière option. Après tout, Daggerfall et Fallout étaient dans un très sale état au début de leur vie. Une chose est certaine, les heures passées à jouer m'ont marqué, et je garde de chaque cession des souvenirs assez précis, tant les détails où la mémoire peut se raccrocher sont nombreux ; plusieurs heures après avoir éteint ma machine, je reste imprégné de mes visites à Britannia, comme au retour d'un voyage d'agrément. L'Avatar, c'est décidément chacun d'entre nous.

Moulinex



KA-52 team ALLIGATOR

SIMULATION D'HÉLICOPTÈRE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Profitant d'une hémorragie technologique que même la sphaygne la plus endurante ne saurait contenir, les concepteurs de Team Apache ont réussi à dégoter les plans d'un tout nouvel hélicoptère de combat russe, le KA-52 Alligator. Encore un jeu qui a dû coûter son pesant de bas de soie et autres parfums de luxe.





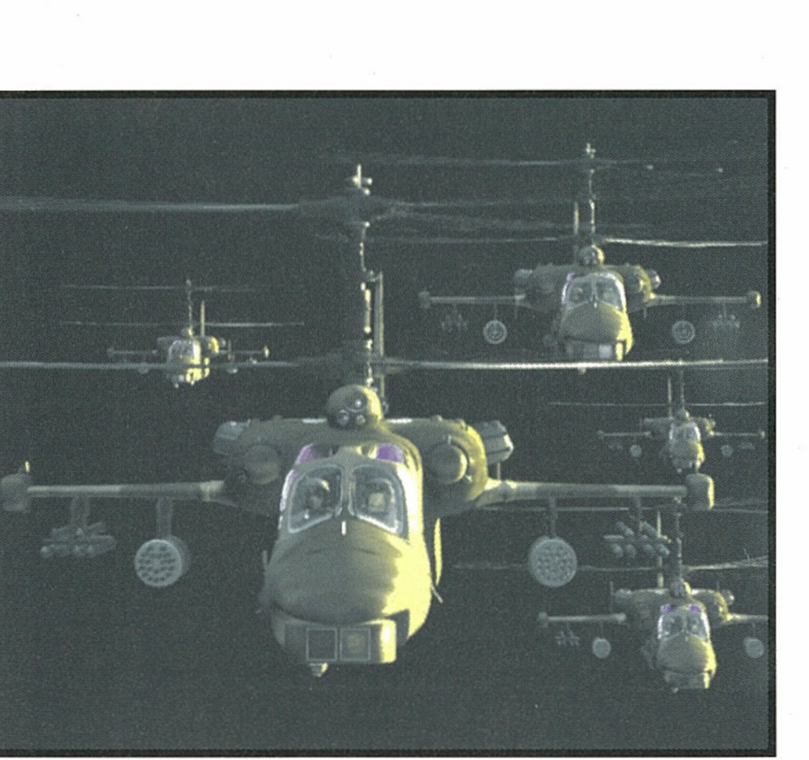




MULTIJOUEURS	
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	6

JOUABLE SUR PENTIUM II 300, 64 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR KUJU ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR SIMIS UK
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

C'est un fait, la mode est au Russe, ces temps-ci : Flanker 2.0 le mois dernier, Team Alligator aujourd'hui… le vent venu de l'est semble porteur. Quand on y pense, ça frise le phénomène de société, ce truc : agences matrimoniales spécialisées par dizaines, fringues low-tech branchouilles, caviar accessible aux pauvres, actrices de X omniprésentes, studios de développement compétents, chapeau bas messieurs, vous êtes partout… Tiens, ça me rappelle que je dois absolument ouvrir une boîte de casting en Hongrie ou en Ukraine, afin de promouvoir le cinéma d'auteur local. Ou alors une association d'échanges culturels « Paris XIIIe-Hongrie », je ne sais pas encore… Mais bon bref, ceci est une autre histoire scabreuse. Si nous sommes ici, c'est pour aller mater du méchant Afghan et du salaud de Biélorusse. Bah oui, vous ne pensiez tout de même pas piloter un appareil tournant à la vodka pure, juste pour aller tailler les oreilles en pointe à Fidel Castro ! Nan, vous êtes le commandant ruskov d'une escouade de KA-52, et à ce titre plusieurs tâches vous attendent : une de sang, une de chocolat et une autre de gras. Ah ah, elle est bien bonne celle-là ! Héhé, la tache, le gras, tout ça, hé hé… hé… bon… hum. En fé, vous devrez non seulement mener à bien plein de missions différentes, mais également jouer les managers de Pizza Hut pour gérer votre fine, et néanmoins très alcoolique, équipe (véridique, on y reviendra). En effet, pilotes et appareils seront sous votre entière responsabilité, et c'est pourquoi vous devrez veiller à ce qu'hommes et machines soient en parfait état pour massacrer. Car c'est bien de guerre qu'il s'agit ici, oui madame, au cas où vous ne l'auriez pas compris (merci de participer à la bonne lecture de cette phrase en empruntant un ton grave. Si vous êtes d'accord, allez au paragraphe suivant, sinon rendez-vous au paragraphe « La Tchétchénie…. »).



La Tchétchénie grandeur nature

À titre d'anecdote guerrière, il est amusant de constater (enfin façon de parler) que la première utilisation officielle du KA-52 vient juste d'avoir lieu en Tchétchénie. Pas de bol pour ces gens (qui au passage relèguent les Géorgiens au statut d'enfants de chœur, puisqu'ils sont à l'origine de la nouvelle mafia russe. Je dis ça au cas où vous auriez eu quelques remords…), car cet appareil est plutôt du genre agressif : c'est simple, tout ce qui bouge et qui ne chante pas l'Internationale, il le grille (je sais, la Russie n'est plus trop communiste, mais bon, on ne change pas ses habitudes si facilement). Il faut dire que l'engin est parfaitement équipé pour exterminer tranquille, mais jugez plutôt : canons mobiles, roquettes et missiles guidés laser, ça vous calme le rebelle en moins de temps qu'il n'en faut pour qu'il fasse sa prière. Mais avant de commencer à voleter joyeusement dans les trous les plus perdus de l'Europe de l'Est, il sera de bon ton de prendre quelques cours. Bon, pas de chance, la version que nous avons pour le test n'est pas tout à fait en phase avec l'instruction. De ce fait, impossible de passer la première leçon, à savoir



le décollage. Et comme les suivantes ne sont pas accessibles instantanément, on ne sait pas trop ce qu'elles donnent. Si on s'en tient aux titres des stages d'entraînement, il semblerait qu'à peu près tous les sujets soient abordés : pilotage de base, utilisation de l'avionique, commandement, etc. Tant pis, on va apprendre sur le tas, surtout que ça n'a pas l'air bien compliqué cette histoire. Après tout, un hélico, c'est juste une tondeuse à l'envers, il n'y a vraiment pas de quoi décapiter une taupe. Bref, un mode Action instantanée et des missions indépendantes sont là pour que vous puissiez vous faire la main, avant d'entamer les deux campagnes au long cours. Allez zou, va pour une mission où il faudra détruire des blindés ! Bon… là ça charge… ça charge encore… encore… Vooilààà. Ah bah on a bien fait d'attendre, ça a l'air plutôt joli, l'intérieur d'un KA-52.

Un cockpit en ronces de noyer

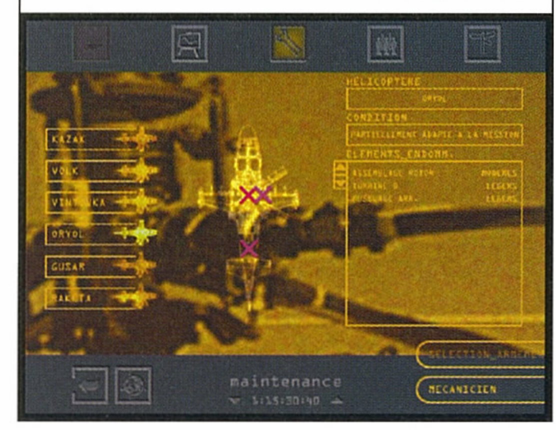
Nous voici donc assis sur le siège du commandant, situé à gauche du cockpit. Devant vous, un HUD jaunâtre affiche les indications vitales que sont le cap, la vitesse, l'altitude, l'horizon artificiel et la direction des waypoints. Un peu en dessous se trouvent deux MFDs (deux écrans si vous préférez), sur lesquels vous pouvez faire défiler les différents modes radars (navigation, radar terrestre, et indicateur de menaces), la situation de l'armement, la liste des avaries (une bonne quinzaine bien tassée), l'état des turbines et enfin l'avancement de la mission en cours. À votre droite se trouve le copilote, que nous appellerons Roger le copilote pour des raisons de commodité. Désolé, je n'ai pas pris Russe en seconde langue, faut pas m'en vouloir. Nan, moi j'ai choisi Espagnol, puisque vous voulez tout savoir. D'ailleurs, je crois que je n'ai jamais autant fainéanté que dans cette matière. C'était même à la limite de l'indécence, un tel niveau de glande. Même au bac, j'ai passé l'oral en parlant français, pour vous dire. Ah si, je me souviens quand même d'un truc. C'est « pedeza de vaca » ou quelque chose comme ça. Oui, c'est une insulte, mais c'est la moins vulgaire des deux que je connaisse, ne vous plaignez pas. Bon, revenons à nos pulls, pardon, à nos Afghans. Euh… ça existe, les pulls afghans, hein ? J'ai pas rêvé, là ? Nan, passque sinon ma blague, elle tombe à plat, c'est pour ça. Argh ça y est, je recommence à digresser. C'est une vraie maladie ce truc. Allez, un peu de concentration, c'est quand même pas la mer Noire à boire. À moins que ce ne soit l'Adriatique… Mon Dieu, je crois qu'il est temps de faire une cure de poisson, je suis bingo fuel en calcium… de lait, je voulais dire une cure de lait. Respire Fish, respire… fiou… fouuuu… fouuuuu… allez on reprend. Fiou fiou fiouuuu fiouuuuuuu. Quelques instruments analogiques sont également présents (on parlait du cockpit, au cas où vous auriez perdu le fil), afin de pallier à l'éventuelle défaillance du HUD. Fiou fiou fiouuuu. Tout l'habitacle est réalisé en 3D, ce qui permet de

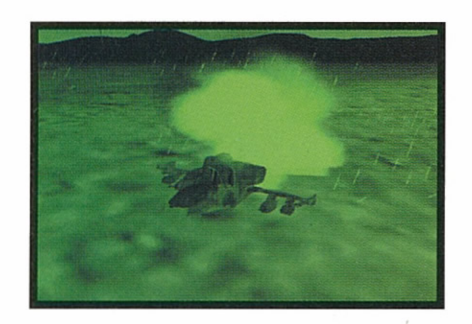


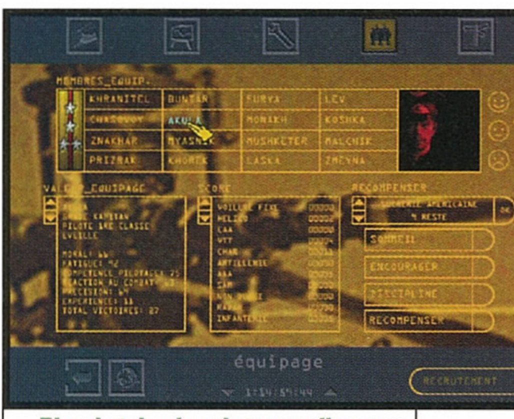
Si le framerate n'est pas folichon, commencez par baisser la complexité du terrain. Il s'agit de l'option graphique la plus gourmande.

Après tout, un hélico, c'est juste une tondeuse à l'envers.

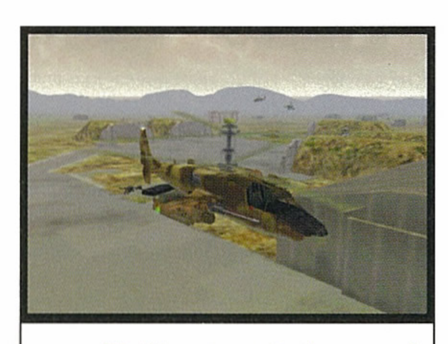
Vous devrez gérer la maintenance des hélicos, aussi bien pour ce qui concerne l'armement que les réparations.







Rien de tel qu'une bonne vodka pour remonter le moral des troupes.



Plutôt sympa, votre base, non ?



regarder dans toutes les directions très facilement. Si vous possédez un joystick avec un Hat, eh bien vous pourrez utiliser le… Hat justement. Ce qui est agréable, c'est que non seulement les MFDs et autres instruments restent constamment fonctionnels, mais également parfaitement lisibles (tout du moins dans les résolutions un peu poussées, à partir du 1024x768). Au chapitre des friandises, on notera que les leviers sont animés, de même que Roger, qui bougera de temps à autre le bras ou la tête (lorsqu'il repère une cible visuellement, il tourne alors la tête dans sa direction). On est par contre bien, bien déçus que le tableau de bord ne soit absolument pas interactif. Aucun potard à tourner, aucun bouton à enfoncer, ici la règle c'est « on regarde mais on ne touche pas ». Frustrant, car c'est vraiment mignon. Ah, j'allais oublier de vous parler de l'essuie-glace, que vous actionnez de façon constante ou intermittente. Super important, ça, les deux vitesse de balayage… Nan je plaisante, en fait on s'en fout, ça ne sert à rien. Il peut pleuvoir comme vache qui urine abondamment, cela ne vous empêchera pas de voir, même sans actionner les balais.



Un cockpit tout en 3D, mais pas du tout interactif.



Une mission de nuit, sous la pluie, ça met tout de suite de l'ambiance.



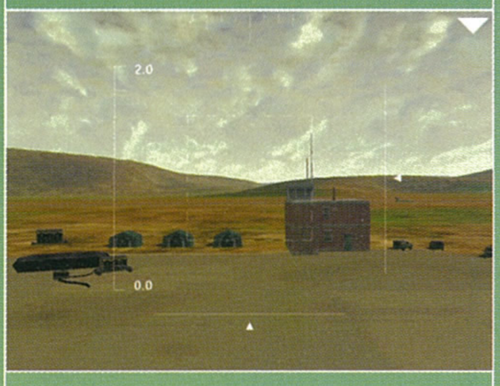
Les villes locales sont très convaincantes.

Le graphisme qui venait du froid

Excepté l'effet de pluie qui s'avère raté (pour mémoire : peu réaliste, donc peu crédible, n'influe pas sur la vision et sent mauvais de la bouche) et des nuages peu affriolants (une grosse texture de fond animée), le reste du graphisme oscille entre le très satisfaisant et le plutôt pas pourri. Oui, le français est décidément une langue formidable, qui autorise les pires atrocités de tournures de langue pas top sans trop broncher. Commençons le tour du proprio par l'hélico.
Au déblocage des freins moteurs, le double rotor entraîne les pales de façon souple et progressive, bien que la transition entre le démarrage et le moment où elles deviennent « transparentes » soit un peu trash. L'animation du train d'atterrissage qui rentre et sort du fuselage est plutôt correcte, à l'exception du moment où le soft nous gruge le cortex, en transformant le train rentré 3D en texture du fuselage 2D. L'idée est bonne pour soulager le nombre de polygones à afficher, mais reste néanmoins trop voyante. Les divers systèmes de radars situés sous le nez du KA-52 et au-dessus du cockpit sont également animés. C'est pas vraiment spectaculaire à regarder, mais au moins ça a le mérite d'exister. Les verrières sont transparentes, laissant apparaître les deux pilotes. La position du soleil n'influe pas sur leur opacité, à l'instar d'un Longbow 2 par exemple. Enfin, des feux de position finiront d'égayer le design global de l'appareil. Dans le cas où vos turbines commencent à tourner de l'œil, de la fumée s'échappera de l'engin. Là encore, l'effet n'est pas très impressionnant, mais reste toutefois suffisamment crédible pour ne pas prêter à la moquerie. Bon point en ce qui concerne le tir au canon, puisque l'on observe alors les douilles vides tomber vers le sol. Si l'on regroupe le design externe et interne de l'appareil, on peut dire que le résultat

Mais pourquoi est-il si méchant ?

En fait, certains experts pensent que ce pauvre hélico a eu une enfance difficile, mais nous n'avons aucune preuve établie de ce fait. Ce qui est par contre évident, c'est que le KA-52 n'est pas un hélico de combat comme les autres. Ainsi, le système de double rotor, tout d'abord, fournit à l'appareil une stabilité inattendue dans le monde des ailes tournantes. Il est de ce fait d'une facilité de pilotage redoutable. Ensuite, il s'agit d'un des rares - si ce n'est le seul - hélicoptère à permettre l'éjection de ses pilotes. Les pales sont ainsi désolidarisées du fuselage grâce à des boulons explosifs, laissant le chemin libre aux sièges éjectables. Enfin, la dernière grosse particularité du KA-52 concerne un système d'acquisition de cibles vidéo, portant le doux nom de Shkval-V. Ce dernier est une sorte de grosse caméra, fonctionnant aussi bien de jour que de nuit. L'instrument est couplé à un désignateur de cibles laser et un système de guidage pour les missiles. C'est grâce à ce fameux Shkval-V que les ennemis sont si faciles à détruire, dans Team Alligator.



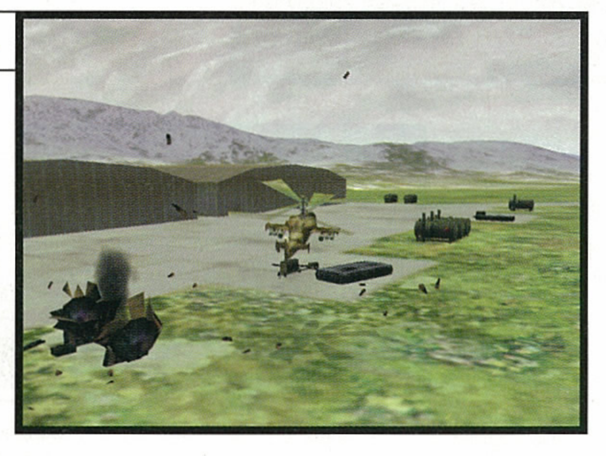


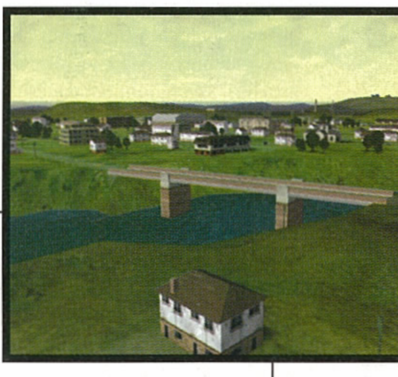


s'avère plutôt probant dans son ensemble. Toutefois, l'adjonction de gadgets visuels (vitres opaques, essuie-glace non visibles à l'extérieur, pales ne se déformant pas sous l'effet des forces, absence de dégâts visibles sur le fuselage, etc.) et l'amélioration de certains aspects mentionnés auraient pu le sortir définitivement du lot. Dommage, car cela nous donne un boulot très correct, mais pas révolutionnaire. L'environnement est en revanche beaucoup plus sujet aux félicitations du jury. Certes l'ensemble est un peu aride en termes de variété visuelle, mais il paraît que c'est comme ça dans ces contrées : de grandes étendues montagneuses, agrémentées de temps à autre de villes, de lacs, et de quelques modestes forêts. J'avoue ne pas être allé vérifier par moi-même si le paysage était ressemblant, j'avais couture de 15 à 16. Mais l'idée est que cette pauvreté quantitative est comblée par le détail des bâtiments et la qualité du relief. Les villes sont ainsi très réussies, car on sent vraiment à quel



Des explosions convaincantes.





Le KA-52 est un appareil d'une stabilité déconcertante.



On a plus **l'impression de piloter** un baril de lessive sur **coussin d'air qu'un hélico** de combat.



Remarquez les douilles vides qui tombent vers le sol.

point ces régions sont proches du Tiers Monde : maisons minables, fermes pouilleuses, quelques poteaux électriques de temps à autre, nan vraiment on s'y croirait. Les montagnes, aux courbes plus ou moins rondes suivant le niveau de complexité de décor sélectionné, sont parfaitement texturées et intégrées aux plaines (sans que de sales raccords ne viennent gâcher la fête). De plus, les couleurs sont particulièrement bien choisies, ce qui donne paradoxalement dans l'ensemble un aspect chaleureux à ces froides régions. Les explosions sont chouettos, puisqu'en plus de la classique fumée s'élevant dans les airs, vous aurez droit à une boule de feu projetant des dizaines de débris un peu partout. Il est par contre anormal que le tir de roquettes en direction du sol ne provoque, le plus souvent, absolument aucun effet, comme si l'arme était tout simplement « avalée » par le terrain.

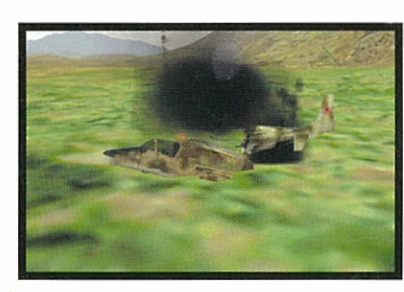
Arnaque au modèle de vol ?

Nous touchons ici un point très sensible de la simulation, et pour le coup, j'avoue être bien embêté pour me faire une opinion sur le sujet. Mais reprenons les faits : une des grosses particularités du KA-52 est son système de double rotor, qui entraîne deux jeux de pales dans des sens opposés. Grâce à ce système, le rotor de queue, l'anticouple, devient inutile puisque les deux forces engendrées par les rotations inverses s'annulent mutuellement (évitant ainsi à l'appareil de jouer le rôle de la Fabuleuse Toupie Magique... Ça va là, vous suivez ?). C'est pourquoi l'arrière se retrouve doté d'une gouverne de direction, comme les avions, afin de permettre à l'engin de pivoter sur son axe de lacet. De tout ce fatras théorique, au demeurant fort judicieux, résulte un appareil qui s'avère d'une stabilité déconcertante. Oubliez les hélicos facétieux, toujours prêts à partir en sucette à la moindre excentricité de pilotage. Ici, on vole facile. L'engin est un modèle de douceur, de prise en main aisée et de pilotage intuitif, malgré l'activation de toutes les options de réalisme. À la limite, on a plus l'impression de piloter un baril de lessive sur coussin d'air qu'un hélico de combat. J'exagère à peine. Vous êtes donc



Les missions d'escorte seront courantes.

prévenus : si pour vous, une simulation d'hélicoptère se doit d'être élitiste quant à sa prise en main, passez votre chemin, le KA-52 est à la portée du premier quaker venu. Désolé les gars, mais avouez que vous n'êtes pas des références en matière de finesse. Allez, après les mails haineux des consoleux du mois dernier (cf. Sega Rally 2), je suis prêt à recevoir ceux des bo…enfin des quakers quoi. Allez-y, ne vous gênez pas, de toute façon c'est Ackboo qui prendra pour tous les autres… Pour en revenir à mon dilemme, le problème est le suivant : n'ayant pas, par manque de temps, piloté de KA-52 récemment, et le comportement de ce dernier étant apparemment bien différent d'un appareil standard, avons-nous là un modèle de vol réaliste ou non ? Question agaçante, car sans réponse évidente. Faudrait demander aux Tchétchènes ce qu'ils en pensent. D'ailleurs, j'en vois justement un s'approcher. Attendez là, je reviens. « Dites moi mon brave, que pensez-vous du modèle de vol de Team Alligator, vous qui avez vu les KA-52 de près ? Dites voir… »
- « Grouchmy KA-52 lievtomich gmazeltov groklik…trechglomitch danesh lach gueulach treich doulourech. Byev. » Bon, à la lumière de ces explications, vous en savez maintenant autant que moi. Le sujet est donc clos. Même topo pour ce qui concerne l'avionique, d'une simplicité déconcertante. On a l'impression que les radars sont des jouets : unités ennemies clairement indiquées, un seul et unique réglage de portée disponible… Ça nous change des usines à gaz proposées par la concurrence. De la même façon, la mise en branle de l'armement est toute simple : on sélectionne une cible, puis on tire. Alors, soit les Russes ont appris le sens du mot « simplicité », soit il y a un lézard dans le schmilblick. Bref, une fois encore, ne vous attendez pas à quelque chose de bien compliqué.



Une campagne semi-dynamique très scriptée.

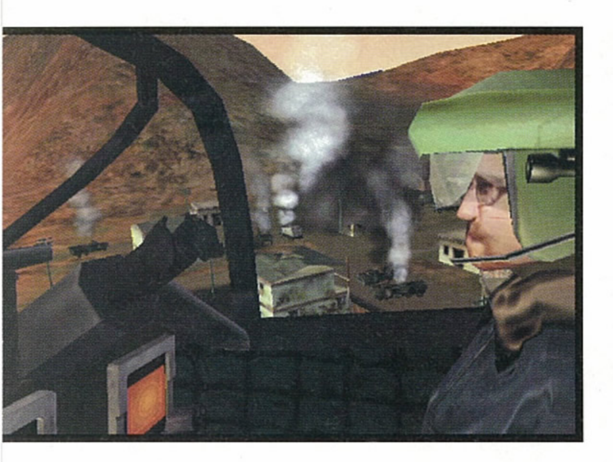






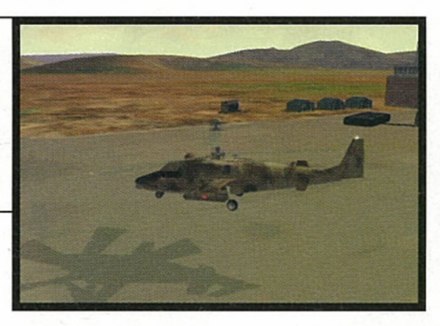
J'ai cinq secondes pour vous dire…

…que la campagne de Team Alligator, c'est du semi-dynamique. Entendez par là que les missions sont scriptées, mais que certaines apparaîtront ou non en fonction de vos prouesses au combat. Imaginons que, durant une mission, un de vos collègues se soit crashé au sol, comme une grosse otarie bourrée. Oui, c'est désobligeant mais c'est un fait, le ruskov est alcoolique. Eh bien, la mission suivante consistera à récupérer les piliers de bar qui vous servent de soldats, en escortant l'hélico de transport jusqu'à la zone de l'accident. De la même façon, si vous échouez dans l'interception d'une colonne de blindés, la mission suivante sera différente de celle prévue en cas de victoire. Et ainsi de suite, jusqu'à votre défaite ou votre succès final. Bon les missions, on ne peut pas vraiment dire qu'elles transpirent l'originalité par tous les pores : vous passerez ainsi votre temps à détruire des blindés, secourir des alliés, appuyer des attaques terrestres, évacuer des commandos... Bref, la routine quoi, mais c'est le prix à payer pour simuler une guerre réaliste. De perdre, il sera aisé. Car en plus de mourir dans les steppes du Kirjimachin là, il sera également possible de passer en cours martiale pour incompétence. Je vous parlais en début de texte de vos responsabilités de gestionnaire, et c'est ici que nous allons aborder le sujet. Commençons par la gestion des pilotes, au nombre de douze. Eh oui, six appareils à peupler, en comptant deux gars par engin, ça nous fait bien douze. Le compte est bon, pas mieux, consonne. Mais vos p'tits gars, faut pas croire qu'il suffit de les placer aux commandes et de les envoyer batifoler dans les prés. Nan. Ces messieurs sont caractérisés par diverses compétences. On citera en vrac : l'expérience, la fatigue, l'efficacité au combat ou bien encore le moral. On a beau être soldat, on n'en est pas moins homme. Si le moral est bon, ils seront plus efficaces, s'il est mauvais, faudra s'attendre à avoir de la casse. C'est pourquoi il vous est donné la possibilité de récompenser, encourager ou bien engueuler vos rejetons afin de pallier à leur



défaillances. Les récompenses vont de la permission au ticket gratuit pour aller au bordel de la base, en passant par des cartouches de clopes, des magazines de fesses ou des bouteilles de vodka. Ah ah nous y voilà ! quand je vous disais que vos hommes sont des alcoolos, ce n'était pas un simple préjugé sur les Russes ! Bon, il faudra compter également avec la fatigue, et leur permettre de se reposer régulièrement, ne serait-ce que pour dessaouler. Faire prendre du galon à un officier sera aussi une méthode très efficace pour lui redonner un coup de jus. En ce qui concerne la gestion des appareils, l'aspect stratégique est ici triple. Tout d'abord, chaque hélico perdu sera un appareil de moins pour effectuer la mission suivante. Et moins vous disposerez d'hélicoptères, moins il sera possible d'établir des groupes d'attaque distincts. De la même façon, les munitions ne sont pas disponibles en quantités infinies, ce qui vous oblige à suivre de près l'évolution de vos stocks (mis à jour entre chaque nouvelle mission). Enfin, il arrive souvent que vos appareils rentrent au bercail endommagés. Comme vous disposez d'un nombre limité de mécanos, il faudra intelligemment attribuer les priorités de réparation afin que votre flotte soit la plus opérationnelle possible. Ainsi, mieux vaudra envoyer au combat un appareil dont le train n'est pas encore totalement réparé, plutôt qu'un autre dont les turbines sont en carafe. Si jamais cet aspect du jeu ne vous intéressait pas, un mode de maintenance automatique est toutefois disponible pour veiller au grain à votre place.

La gestion des ombres fait partie des réussites graphiques de T.A.





Adieu camarade !

Au final, que doit-on penser de ce soft ? Eh bien qu'il se révèle sympathique dans son ensemble, mais j'ai peur qu'il ne lasse assez vite son monde. Je m'explique. Tout d'abord les missions, comme je vous l'ai dit, ne sont pas super variées. Un des seul points où il sera possible de bouleverser un tant soit peu la routine concerne le commandement de votre escouade. Une quinzaine d'ordres radio distincts sont ainsi proposés, allant de l'attaque totale au repli, en passant par des retours à la base pour ravitailler.
Il est au passage surprenant de ne pas trouver d'appels de détresse ou de demandes de soutien en cas de situation délicate. Cette gestion du combat est un point positif, mais au bout d'une dizaine de missions, on commence à en avoir fait le tour. De plus, il n'existe aucun éditeur de missions, en raison du caractère scripté des campagnes. Il est également dommage que les voix françaises ne soient pas exemplaires, puisqu'un « waypoint » se traduit par « pont tournant »...
Les puristes pourront cependant utiliser les voix russes. Enfin, il est clair que la configuration requise pour bénéficier d'un chouette graphisme est une fois de plus bien élevée. Ainsi, mon PII 400 Voodoo 3 et 160 Mo de Ram a eu quelques difficultés à proposer un framerate satisfaisant, même dans des résolutions aujourd'hui moyennes (800x600). Par contre, sur le PIII 500 TNT 2 Ultra de la rédac', le moteur tourne très bien en 1280x1024, en 32 bits. Pour conclure, disons que Team Alligator est un jeu très honnête, mais sûrement pas la révolution que nous espérions.

FIsHbonE

Remarque

Si vous êtes Hongroise ou Ukrainienne, et que vous souhaitez développer les relations culturelles entre le Paris XIIIe et votre beau pays, merci d'écrire au journal qui transmettra.

En Deux Mots

UNE SIMULATION D'HÉLICOPTÈRE JOLIE ET BIEN RÉALISÉE, MAIS À LAQUELLE IL MANQUE QUELQUES PARTICULARITÉS SORTANT DU LOT POUR EN FAIRE UN INCONTOURNABLE.

- + Un graphisme qui tient la route
- + Un hélico qui sort de l'ordinaire
- + La gestion de l'équipe
- − Le manque de variété des missions
- − Un modèle de vol très simple (réaliste ?)

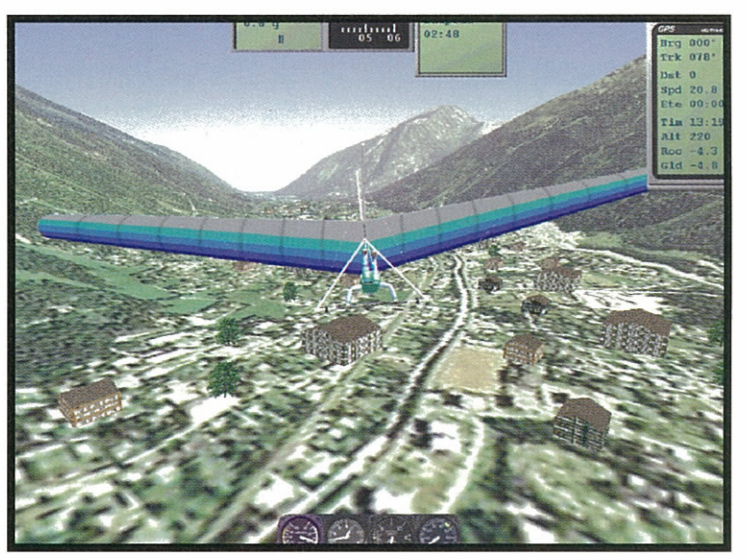
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
85	87	84





Jouable sur **PII 350, 64 Mo Ram, carte 3D 32 bits**
Éditeur **Wilco**
Développeur **Wilco États-Unis**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1**





Les mois passent et les simulations de vol civil éclosent çà et là. Hangsim n'échappe pas vraiment à la règle, à deux exceptions près. D'abord, il a été développé par un ingénieur en aéronautique, ce qui promet une certaine rigueur dans la modélisation du comportement des appareils. Ensuite, il est le premier jeu à proposer une simulation d'ultra-légers, que ceux-ci soient motorisés ou non.

Hangsim

Simulation de vol civil pour tous joueurs et experts - PC CD-Rom

Le pilotage de ces appareils est souvent une manière idéale d'aborder le sport aérien, tant par la liberté qu'il propose qu'en raison du coût très réduit de l'heure de vol par rapport à l'aéronautique classique. Ainsi, à Joystick, nous sommes nombreux à y avoir donné notre prime jeunesse. Tenez, rien que dans mon bureau, j'en vois trois : Kika a fait du saut en parachute, Fishbone a connu ses premiers accidents en planeur, moi en U.L.M., et tenez, même Pomme de terre a essuyé ses premiers vols planés au sortir des boîtes de nuit. La plupart des simulations civiles oublient d'inclure ces appareils dans leur flotte, puisqu'ils obéissent à des règles physiques et météorologiques que l'on ne trouve habituellement pas dans ces produits. Seul Flight Simulator fait exception à cette règle et propose depuis bien longtemps un planeur. Hélas, le jeu de Microsoft ne dispose pas d'une bonne gestion des courants aériens ascendants propres à rendre un vol en Schweitzer suffisamment réaliste. Il était donc normal que l'on se retrouve un jour face à un jeu tel que Hangsim. Pour mémoire, une autre tentative, ridicule celle-ci, avait été faite dans ce domaine et se nommait « Planeur ».



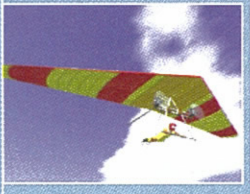
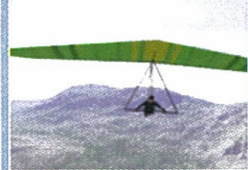
Hangsim nous fait évoluer dans des paysages magnifiques.

Les appareils

Les appareils

DELTAPLANES

Les ailes delta sont au nombre de trois dans Hangsim, l'une d'entre elles étant motorisée. Le deltaplane est l'ultra-léger le plus facile à construire, avec sa structure très simple et légère, faite d'aluminium et de toile. Les deux versions sans moteur comprennent une aile haute-performance d'une finesse de 10 (1), et une autre essentiellement conçue pour les débutants.

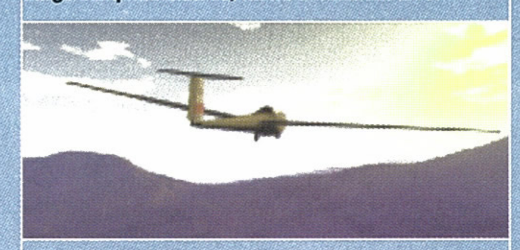
PARAPENTE

Les parapentes sont en fait des parachutes à haute-performance dotés d'une portance très élevée. Au lieu d'être largués par un avion en altitude, la forme de leur aile leur permet de s'élever à partir d'une pente, même très douce, d'une colline. Les deux types de parapentes que l'on trouve dans Hangsim : une version à haute-performance et un modèle motorisé.




PLANEUR

Le seul planeur présent dans le jeu de Wilco est un appareil de compétition doté de capacités acrobatiques et d'une très bonne finesse. Ainsi, il est capable de voler pendant vingt-cinq kilomètres, lâché à mille mètres.



U.L.M.

L'ultra-léger motorisé livré avec Hangsim est un trois axes (qui autorise donc des variations sur l'axe de lacet). Doté d'un moteur assez puissant, il est capable de rester en l'air pendant de longs moments, et constitue l'appareil idéal pour découvrir toute une région en un après-midi. Le Thunder livré avec le jeu possède aussi des qualités aérodynamiques qui lui permettent de s'affranchir de temps en temps de sa puissance moteur.



La simulation **la plus complexe** d'ultra-légers **jamais** faite, **toutes** plates-formes **confondues.**

Que du beau

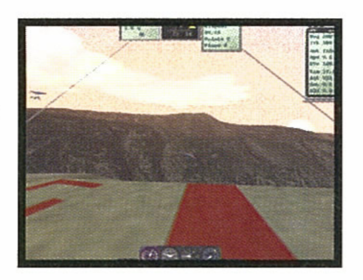
Le moteur graphique qui régit Hangsim est tout simplement bluffant. En effet, en ouvrant la boîte du jeu je m'attendais plutôt à trouver une excellente simulation des modèles de vol, dans un environnement représenté avec une certaine pauvreté, en deux couleurs. Je suis bien content de savoir qu'il n'en est rien, la moitié du plaisir du vol libre étant apporté par la beauté des paysages que l'on survole. Techniquement, le jeu de Wilco profite de la présence d'une carte graphique dans des résolutions en 16 ou 32 bits très nombreuses. Sur un PIII 500, avec une résolution de 1024x768x32, on atteint un framerate tout à fait correct et impressionnant pour un premier produit. La seule petite déception graphique vient des appareils en eux-mêmes, un peu trop « flashy », et qui contrastent avec l'environnement dans lequel ils évoluent. Pourtant, lorsqu'on les regarde de l'extérieur, ces appareils bougent très bien et sont la plupart du temps bien animés. On regrette toutefois un certain manque de dynamisme dans les mouvements des parachutistes. Certes, ceux-ci agitent les mains et les jambes, tirent mollement sur les commandes des parapentes, mais c'est tout. Sans exiger qu'ils se mettent à smurfer dans l'atmosphère, j'aurais bien voulu qu'ils gigotent un peu plus. Une autre déception vient des mouvements des pilotes courant à terre pour s'élancer d'un pic ou d'une pente.

Comme on pouvait s'en douter, les tableaux de bord sont réduits à leur strict minimum. D'ailleurs, dans le cas d'appareils tels que les parapentes, ils constituent une véritable entorse à la réalité, dans un vol plus souvent dirigé par le feeling des pilotes. Les quatre instruments principaux sont l'altimètre, l'indicateur de vitesse, le variomètre et le compas. Un autre instrument un peu high-tech, le GPS, vient s'ajouter à cette liste technique.

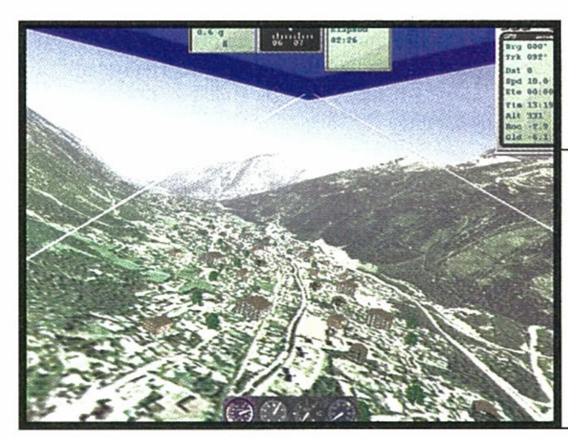
Bien plus que de servir d'aide au positionnement, pour vous repérer dans une région, ses possibilités de calculs permettent l'affichage de données extrêmement utiles, telles que la vitesse vraie, votre déportation causée par le vent, et même le taux de descente. Celui-ci est exprimé en mètres/seconde pour aider à calculer la finesse actuelle en



La Californie : en haut un poseur, en bas des filles en bikini.







Les zones urbaines et villages sont représentés au mieux, c'est-à-dire avec un niveau de détail minime.

(1) Un avion possède une finesse de 10 si, lâché à 1 000 mètres d'altitude, il réussit à parcourir 10 000 m.



vol. Les moins doués d'entre nous et ceux n'ayant aucun sens de l'orientation pourront aussi afficher une carte, bien qu'il soit quasiment impossible de se perdre dans des régions aussi minuscules. Les environnements présents sont déclinés dans une palette de tailles très variables, la moyenne tournant autour de carrés de dix kilomètres de côté. Tout ce qui sort de cette zone est multiplié par un effet de miroir. Les terrains sont construits à partir de photos satellite et de points d'élévation, ce qui assure une fidélité maximum de la représentation.

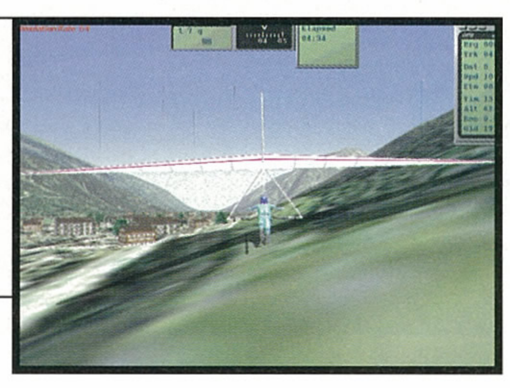
Bien curieusement, un bon nombre d'endroits où s'ébattre à quelques centaines de mètres d'altitude se situent en France. Ainsi, on peut découvrir les gorges du Verdon ou la région volcanique du Massif central. Les autres lieux investissent principalement la Californie, où l'on se fera un plaisir d'aller jouer les kakous, ou les Beach Boys, c'est selon. Ces zones sont particulièrement bien choisies. Elles représentent toutes une difficulté du vol libre : des faibles pentes, des courants aériens ascendants, des régions de fortes turbulences et j'en passe. Ainsi, avec Hangsim, l'élève libériste peut s'initier à la plupart des challenges qu'offre le vol libre, avec une cohérence assez déconcertante.



Le parapente ou comment mourir à peu de frais.

Liberté totale

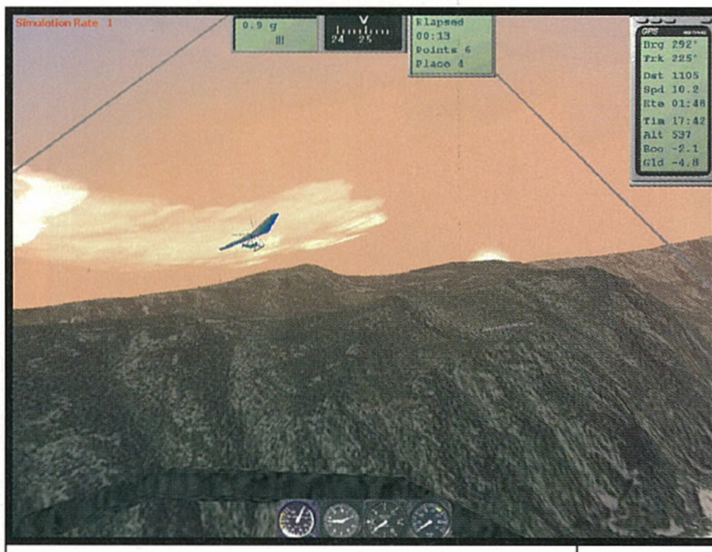
Le vol, qui est globalement l'intérêt du jeu, est tout simplement époustouflant. L'impression de réalisme extrême qui s'en dégage est en partie fournie par la modélisation du comportement de chaque appareil dans les airs. Ici, on sent vraiment le boulot de l'ingénieur qui a conçu cette simulation. Non seulement les appareils réagissent avec une bonne logique, mais on se sent à tout moment à la portée des courants aériens et des vents, bien plus que dans une machine virtuelle traversant les nuées du point A au point B en ligne droite. La façon de bouger du deltaplane est tout bonnement impressionnante : lorsqu'on incline l'appareil vers le bas, notre point de vue a tendance à rester à l'horizontale, ce qui reproduit



Certains appareils demandent de l'huile de coude. Peut-être même de l'huile de cuisse.

Les défauts

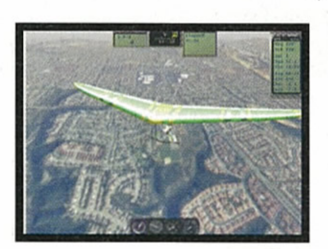
Mon plus grand regret concernant ce jeu est certainement l'absence de sauts en parachute. En effet, le plaisir de s'élancer d'un avion, à quelques milliers de mètres pour atterrir dans un mouchoir de poche lors d'une compétition de précision, aurait pu être représenté dans ce jeu avec une grande facilité. De plus, les planeurs ne sont pas largués par des appareils, mais se retrouvent en l'air comme par magie. Cela ne devait pourtant pas être bien compliqué de montrer tout ça. L'idée de pouvoir mettre les courants ascendants en mode Visible constitue l'une des meilleurs trouvailles de Hangsim. Toutefois, les développeurs auraient pu pousser le bouchon encore plus loin en incluant une option permettant d'afficher les vents et les courants horizontaux. La météorologie, elle aussi, souffre de quelques carences, notamment au niveau des nuées, qui auraient pu gagner en variété (cumulus, par exemple). Au sol, la résolution souffre de quelques défauts sur certaines cartes, et il ne fait pas bon voler au ras du sol, tant l'ensemble est pixélisé. Dans la même optique, l'effort très louable de peupler les régions de bâtiments aurait pu aller beaucoup plus loin, en posant des bâtisses plus remarquables que ces quelques immeubles et buildings génériques. Autre gros défaut, la distance de clipping : si elle ne nuit en rien à un vol à altitude moyenne, elle enlaidit un peu les paysages lorsqu'on se trouve à une bonne hauteur. Mais le gros regret concerne le peu de soin apporté aux tableaux de bord (virtuels il est vrai), qui semblent avoir été construits au centre aéronautique Playschool. Côté sonorisation, tout est parfait et réaliste, et parfois même trop. Les bips du variomètre, qui indiquent que l'on s'élève, ressemblent aux gémissements d'une guenon oubliée sur une aile. C'est plutôt énervant. Du coup, on a envie de trouver l'animal et de lui tordre le cou, de le cribler de balles et de larguer son petit corps meurtri dans l'océan en l'ayant au préalable un peu scié avec une lime à ongles...

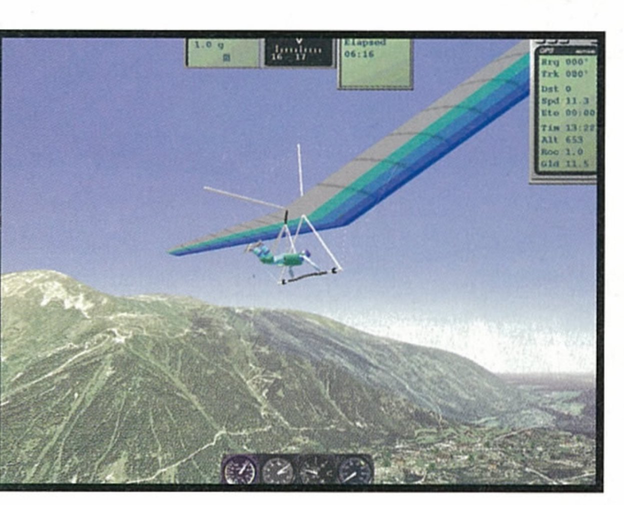


Toutes les scènes peuvent devenir dynamiques grâce à l'ajout de petits camarades.



Un tableau de bord de planeur au grand complet. Le trait rouge représente en fait le brin de laine.





Le pilotage **de ces appareils** est **souvent** une manière idéale **d'aborder** le sport **aérien.**

fort bien l'idée que le corps du pilote est suspendu à la structure. Ces mêmes impressions demeurent pour le planeur, où l'on sent presque les glissades sur l'axe de lacet. Tout ceci est encore accentué par le fait que l'on peut orienter son regard dans toutes les directions. À quelques centaines de mètres au-dessus des gorges du Verdon, on a presque le vertige lorsqu'on tourne sa tête latéralement ou que l'on regarde dans le vide. Pour ceux qui n'ont jamais fait de vol thermique, le jeu peut offrir quelques facilités pour remédier au manque de conseils du manuel dans ce domaine. Ainsi, il est possible d'afficher les courants ascendants qui apparaissent dans les airs à des endroits logiques, semblables à de petites tornades. Il est ainsi très aisé de s'en servir pour s'élever et parcourir des distances respectables et ce, même si on est un gros nain. Le fait de voler seul est toujours sympa, mais cela aurait interdit bien des disciplines de compétition. C'est ainsi qu'à tout moment, il est possible d'introduire d'autres glandeurs contemplatifs pour peupler les cieux, afin d'ajouter un peu de dynamisme à l'ensemble. Les autres libéristes possèdent eux aussi un modèle de vol réaliste et se servent comme nous des courants aériens pour voler. Leur maîtrise dans ce domaine pourra d'ailleurs fournir au pilote débutant une bonne indication de la présence de courants ascendants, et lui apprendra à bien voler, pour peu qu'il se mette à les imiter. En compétition, ils constituent souvent des adversaires à la fois redoutables et doués, qui nous donnent bien souvent du fil à retordre. Leur présence fait un peu ramer le jeu, à résolution graphique très élevée, mais sans plus. Réaliser un simulateur d'ultra-légers, c'est bien beau, mais se retrouver à tourner en rond pendant des heures sans but précis peut lasser au bout de quelques millions d'heures de vol. Pour pallier ce désavantage, Hangsim a introduit de nombreux modes de jeu et défis, rappelant sensiblement ceux de Flight Simulator. Ainsi, on ne trouve pas moins d'une soixantaine de scénarios divers subdivisés en plusieurs types de vols. Les compétitions opposent le joueur à ses alter ego informatiques. Le principe est très simple et consiste à passer au travers de waypoints symbolisés par des cubes flottants. Dans la pratique, on rencontre de nombreuses difficultés et tout cela fait de ce challenge l'un des plus ardus qu'il soit. On trouve aussi des défis qui nous font voler en solo et demandent tous une maîtrise parfaite de l'appareil piloté. D'autres vols, dits de détente, nous mettent aux commandes d'un U.L.M. armé de roquettes, et autorisent à tirer sur nos adversaires. Voilà l'esprit du sport tel que je le conçois.

Bob Arctor



Rarement un deltaplane aura volé aussi haut.



En Deux Mots

HANGSIM EST UN SUPERBE PRODUIT, TANT DU POINT DE VUE DE L'ESTHÉTIQUE QUE DE LA SIMULATION. LE PREMIER SIMULATEUR D'ULTRA-LÉGERS FAIT D'ORES ET DÉJÀ FIGURE DE RÉFÉRENCE DANS LE DOMAINE DU CALCUL DU MODÈLE DE VOL ET DES COURANTS AÉRIENS. MALHEUREUSEMENT, LE NOMBRE D'APPAREILS PROPOSÉS N'EST PAS À LA HAUTEUR DES GROSSES PRODUCTIONS TELLES QUE CELLES DE MICROSOFT. MAIS VU L'ENGOUEMENT QUE SUSCITE HANGSIM PARTOUT OÙ IL « PASSE », IL N'EST PAS PERMIS DE DOUTER DE SON BRILLANT AVENIR.

- \+ La modélisation des appareils, très crédible
- \+ Le moteur graphique, surprenant d'esthétique
- − La représentation externe des appareils, bien moche
- − Le petit nombre d'engins



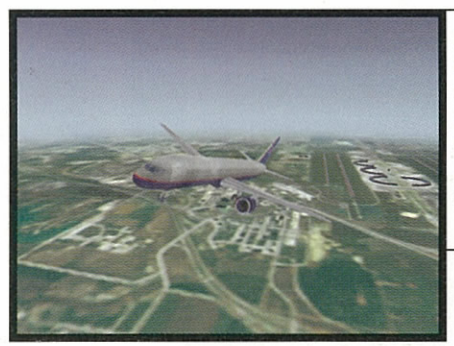
80 TECHN | 88 DESIGN | 89 INTÉRÊT



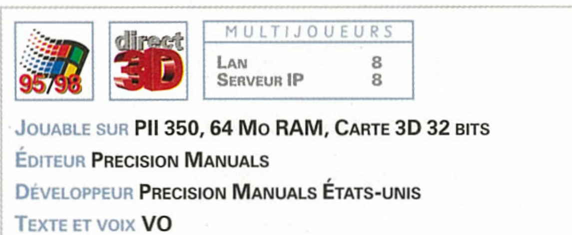


Qui n'a jamais rêvé de piloter un avion de ligne ? Precision Manuals vient de développer un add-on tout bonnement incroyable pour Fly !, le simulateur de vol le plus précis et le plus réaliste du moment.





L'avion fourni existe en deux livrées. Ici, il vole aux couleurs d'American Airlines.



MULTIJOUEURS
LAN 8
SERVEUR IP 8

JOUABLE SUR **PII 350, 64 MO RAM, CARTE 3D 32 BITS**
ÉDITEUR **PRECISION MANUALS**
DÉVELOPPEUR **PRECISION MANUALS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VO**

Fly Airliner Series 757-200

ADD-ON DE SIMULATION DE VOL POUR TOUS JOUEURS ET EXPERTS - PC CD-ROM

L'appareil possède beaucoup de parties mobiles et animées. Ici, les slats et les volets sont pleinement sortis.



Les passionnés de simulations de vol civil en viennent toujours à un moment ou à un autre à vouloir se mettre aux commandes de gros porteurs. Les raisons en sont multiples : il y a d'abord l'amour de la complexité et des responsabilités extrêmes, mais aussi la possibilité de coucher avec plein d'hôtesses de l'air différentes. Ces quelques notions n'ont pas échappé aux pilotes virtuels tels que votre serviteur. Microsoft Flight Simulator nous a offert depuis quelques années la possibilité de piloter des appareils énormes inclus en standard dans le jeu. Pourtant Fly !, qui fait figure de référence en matière de réalisme, ne possède dans sa version commerciale qu'un biréacteur d'affaire peu propice à satisfaire nos envies stratosphériques. La raison de cette absence est assez simple puisque les créateurs nous ont avoué, bien honnêtement d'ailleurs, qu'ils ne voulaient pas se lancer dans la conception d'un Airliner, tant ils craignaient de ne pouvoir reproduire tous les systèmes complexes de l'un de ces appareils.
Cette aventure n'avait été tentée que par la société Aerowinx, qui a fait le délice tant des pilotes que des amateurs, avec le 747-400 PS1, une simulation se rapprochant plus d'un produit d'entraînement au sol pour vrais pilotes que d'un jeu. Les seuls défauts de ce petit bijou sont bien évidemment son prix (plus de 1 500 F) et son niveau de graphismes, puisque les vues externes sont représentées en wireframe, qui n'atteint pas le niveau d'un film comme « Tron ». Il aura donc fallu un certain temps avant de trouver un compromis intéressant entre les deux mondes. C'est chose faite avec cet add-on, dont la qualité explique que nous lui consacrions autant de pages.
Precision Manual est une société spécialisée dans les extensions pour simulations de vol plus particulièrement orientées avions de ligne. Ils ont connu leurs lettres de gloire en éditant des manuels assez exhaustifs sur les appareils réputés les plus complexes, tels que les 747-200 ou les Boeing 727. À l'arrivée de Fly !, tous les employés de l'entreprise se sont penchés sur le développement d'un add-on réservé au jeu. En effet, en regardant l'extension que nous testons ici, on comprend qu'il a fallu au minimum une équipe complète bossant à temps plein dessus et maîtrisant

Lexique

APU : auxiliary power unit. Unité permettant de démarrer l'avion et d'amorcer ainsi la mise en route des circuits électriques, des alternateurs et de la batterie principale.
Vitesses V : vitesses déterminées par des facteurs tels que la position des volets, le poids de l'avion, la température, l'altitude et le vent.
V1 : vitesse de décision. C'est la vitesse maximum à laquelle le pilote peut rejeter le décollage en cas de problème avant d'atteindre une célérité trop importante.
Vr : vitesse de rotation . On s'en sert pour déterminer le moment où le commandant de bord de met à tirer doucement sur le manche.
V2 : la vitesse de décollage idéale où les roues quittent généralement le sol.
N1 : vitesse des pâles des tuyères. On se sert surtout de N1% pour repérer un régime moteur.

Avec le **PS1 d'Aerowinx**, 757-200 de **Precision Manuals** offre un **niveau de réalisme** jamais atteint.

parfaitement le sujet. Le choix de la réalisation d'un 757 ne tient vraiment pas du hasard. En effet, cet avion est sans doute l'un des moins complexes de toute l'armada Boeing. Son glass cockpit qui, à l'instar de tous ses homologues modernes, ne contient que très peu d'instruments analogiques, était le plus simple à reproduire pour un premier add-on. L'équipe de Precision Manuals ne compte en effet pas s'arrêter là : le patron nous a confié que le 757-200 n'était que le début d'une série comprenant un 777, un 767 et enfin un 747-400, soit la flotte de l'avionneur de Seattle au grand complet.
Le pack, une fois chargé, se compose de deux gros fichiers. Le premier d'entre eux est l'avion en lui-même. Pour l'introduire dans Fly !, il suffit juste de le glisser dans le dossier « Aircrafts ». On aura rarement fait plus simple dans l'installation. Le second fichier est le manuel d'une centaine de pages dont nous allons parler plus avant. Ultime chose à faire après l'installation, la désactivation des ombres dans le jeu, qui sont totalement incompatibles avec cet add-on, assez curieusement.
Le manuel est tout simplement extraordinaire. À dire vrai, pour le passionné, il justifie le prix (minime) du produit. Que trouve-t-on dans ces quelques dizaines de pages que l'on se fera un plaisir d'imprimer, puis de brocher ?
La réponse est facile : tout !
Tout débute assez difficilement par un cours minimaliste, mais tout de même très théorique, sur les distances de décollage relatives au facteur poids de l'avion. En effet, ici, pas question de mettre les gaz au maximum et de tirer sur le manche dès que l'appareil prend un peu de vitesse. Non, pour le réalisme, on pourra définir des vitesses v1, vr et v2 conformes et en relation avec la masse du 757, modifiée par des tableaux tenant compte de la position des volets de la pression et de la température. Outre tout ceci, le manuel comprend des dizaines de tables et tableaux dont l'utilité n'échappera pas au passionné. Ces dernières peuvent par exemple concerner l'altitude de croisière idéale pour un vol d'une longueur donnée. On trouve aussi, pour le pire des cas, le taux de consommation de l'avion lorsqu'un moteur est tombé en carafe. D'ailleurs, le manuel regorge de procédures d'urgence et de conseils pour que le vol soit le plus réaliste possible . Non qu'il soit obligatoire de suivre à la lettre toutes ces indications (quoique conseillé), mais il faut avouer que cela augmente diablement la vraisemblance d'un vol.



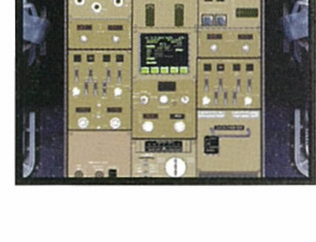
Le gros morceau : le panneau supérieur où se trouvent toutes les commandes d'allumage.





Un frisson de réalisme

La mise en route du Boeing 757 est un morceau de bravoure en soi. En effet, ici, tout allumage automatique a été banni. Il faudra donc se taper une check-list de cinq pages dans l'ordre, et on comprendra alors bien mieux pourquoi un avion met toujours des plombes à décoller. Petit reproche : pour bien profiter de tout cela, il faudra se familiariser pendant quelques heures avec la position des commandes et des boutons, qui semblent parfois échapper à toute logique quant à leur placement.
Pour ceux qui voudraient connaître le niveau de réalisme du panel, disons qu'il est tout bonnement extraordinaire. Ce dernier est subdivisé en quatre parties, principales et centrales. Les vues de côté, d'une grande vraisemblance, ne dépareillent pas avec les paysages affichés au travers de la verrière. Le panel est garni de commandes, de switchs et de potentiomètres en tout genre. Un effort de programmation a même été fait au niveau des boutons, qui afficheront des témoins d'activité. Les développeurs ne se sont pas contentés de balancer des commandes avec une seule et unique fonction, mais des petits systèmes interagissant les uns avec les autres. Des fonctions inédites comme la répartition du kérosène, l'affichage du statut des moteurs ou la rotation des turbines ont aussi été





reproduites ici. On est bien loin du simple panel de base, tel celui du Hawker, un peu maquillé pour s'adapter aux nouvelles spécifications. Le système de radio et de radiobalises a lui aussi été revu à la hausse. Ainsi, on note la présence d'un switch servant à basculer l'azimut d'un VOR/ILS sur une source au choix d'une façon automatique. De même, le radar météo ressemble à s'y méprendre à celui d'un 757 ; on peut aussi allumer une centrale à inertie qui superposera une moving map à ce denier. Le délire réaliste a été poussé même jusqu'au potentiomètre du trim de lacet, qui bouge comme un vrai. Le pilote automatique, qui souffre de quelques irrégularités, s'est vu adjoindre une contrainte de roulis qui l'empêche d'incliner l'avion de plus de 15 degrés sur les côtés, ce qui était pour le moins vomitif pour les passagers d'un avion de ligne.

Le modèle de vol de l'appareil est impressionnant. Ses taux de montée et descente, comme la représentation de la puissance des moteurs en fonction de sa masse frôlent la perfection. Tout semble conforme avec les tables livrées dans le manuel, y compris pour ce qui est de la consommation de carburant. Des dizaines d'heures de développement ont en effet été consacrées au bêta-test du comportement du 757. La seule déception vient du modèle graphique de l'avion. Celui-ci est en effet un peu palot, comme tous les appareils de Fly ! De plus, même s'il a été reproduit à une échelle très fidèle (à 20 centimètres près !), il possède quelques angles malheureux, et les réacteurs sont constitués de facettes dont on se serait bien passés. Ceci étant dit, la chose n'est que bien peu gênante. D'ailleurs, cela fait bien longtemps que j'ai arrêté de piloter un avion de l'extérieur, j'en avais sans doute trop marre de gober des piafs. En revanche, les animations sont fort bien réalisées, tant au niveau du train d'atterrissage qu'à celui des volets, des ailerons, des spoliers et même des slats. Les effets sonores ne sont pas non plus en reste. Cela n'est pas étonnant, les auteurs ayant tout simplement enregistré les ambiances d'un 757-200 à bord de la cabine et dans le cockpit. Ainsi, il pourra sembler bizarre de prime abord de n'entendre que très légèrement le train d'atterrissage s'extrayant de la carlingue, ou encore les volets. Et pourtant, tous ces sons sont réglés au même volume que dans la réalité. Comble du réalisme, le bruit de l'APU en fonctionnement n'est pas perceptible par le commandant de bord. Il faudra pour l'entendre que l'on se mette à l'extérieur et que l'on se colle à la queue (de l'avion, la queue).

D'autres effets sonores sont disposés çà et là dans le cockpit. La plupart des switchs et boutons bénéficient d'une sonorisation, tout comme le pilote automatique.

La mise en route du Boeing 757 est un morceau de bravoure en soi.

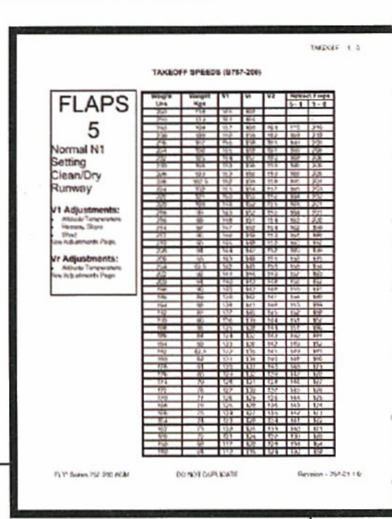


Commander l'add-on

La grosse surprise vient du prix demandé pour l'add-on. En effet, celui-ci ne coûte que 24 $ (moins de 160 F). Alors que les auteurs d'extensions pour Flight Simulator vendent à plus de 300 F des produits qui ne sont que de vulgaires compilations de freeware, on ne peut qu'être satisfait de ce prix démocratique. Le seul hic dans l'affaire est que ce produit n'est pas commercialisé en boîte ou disponible dans les magasins (il le sera au cours de l'année) : il faut le downloader sur Internet (www.precisionmanuals.com). La chose est heureusement tout à fait accessible aux possesseurs de simples modems, puisque l'add-on dans son entier ne fait « que » 16 mégas, et qu'on peut le charger en plusieurs fois. Le payement par carte VISA est sécurisé. Enfin j'espère, sinon mon banquier ne m'invitera plus chez lui pour le Nouvel An.



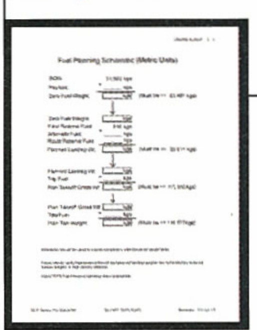
Le Boeing 757-200 est un appareil très maniable, aux réacteurs puissants.


TAKEOFF SPEEDS (B757-200)

FLAPS 5
Normal N1 Setting
Clean/Dry Runway

V1 Adjustments:

Vr Adjustments:



Extraits d'un manuel réservé aux seuls passionnés.





Le tableau de bord principal n'est pas d'une complexité extrême.



Le commandant de bord et le copilote se partagent un certain nombre d'écrans et d'instruments.





Un **produit** qui rejoint **les meilleurs add-on** au panthéon de **l'excellence**.

Des bémols à 40 000 pieds

Les défauts de cet add-on sont tout de même assez nombreux. À dire vrai, les invraisemblances présentes n'incombent pas aux développeurs mais plutôt à Terminal Reality qui, à ce jour, n'a pas daigné sortir un SDK. Les contraintes de cette extension sont la plupart du temps celles de Fly ! Ainsi, on sera limité dans les modes de pilote automatique par le jeu lui-même. De plus, les dégâts ne sont pas gérés : il est par exemple impossible de péter un moteur, même en le laissant tourner à 109 % pendant trois heures.

Autre problème incombant au jeu de base, l'ATC, qui n'a visiblement pas été prévu pour gérer les vols IFR des gros porteurs. Ainsi, alors que tout se passe bien, les contrôleurs aériens peuvent nous demander de descendre pour une approche à des altitudes bien trop basses pour des avions de lignes. Pire encore, il leur arrive de nous donner des vecteurs passant au travers de montagnes. Pour éviter cela, le mieux est encore d'effectuer des approches interrompues lorsqu'on en a l'occasion, et de choisir des centres ATC présents dans l'aéroport d'arrivée, puis de croiser les doigts bien fort.

Cela étant dit, le produit ne risque pas d'être bloqué dans son évolution : les auteurs promettent des mises à jour régulières et gratuites dès que TR leur en donnera l'occasion. Pourtant, 757-200 apporte un bon nombre de choses inédites, à commencer par un allumage des moteurs assez impressionnant, qui n'autorise que peu d'entorses à la réalité. À de nombreuses reprises, l'ami Fishbone s'est retrouvé en carafe après qu'une turbine l'a lâché au décollage. Sa faute ? Avoir sauté une ou deux lignes d'une longue checklist qui, je cite, « ne lui semblaient pas indispensables ». Bilan de l'opération : 180 morts, dont deux lapins nains.

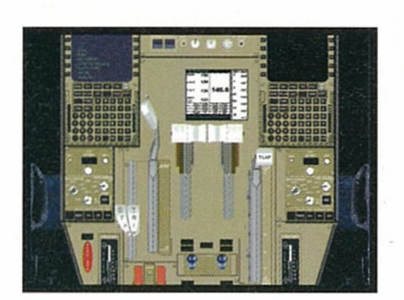
Bob Arctor



Les vues de côté ne dépareillent guère avec le paysage extérieur.

L'avion

Le Boeing 757 est un moyen ou long courrier capable d'emporter 200 passagers sur plus de 4 500 miles dans la version proposée (757-200). L'avion est sorti en même temps que son gros frère, le Boeing 767, et possède la plupart de ses systèmes. Ces derniers sont terriblement proches, à tel point qu'un pilote qualifié pour un appareil est autorisé à voler sans examen supplémentaire sur l'autre. À cause de ces avantages, de nombreuses compagnies aériennes garnissent leur flotte de ces deux avions. Le 757 est aussi l'appareil qui a le coût le plus réduit dans un rapport Passagers/Distance, et il est considéré comme l'un des appareils les plus fiables dans les flottes actuelles d'avions de ligne. La version livrée dans cet add-on est le 757-200.





En Deux Mots

CE PRODUIT REJOINT LES MEILLEURS ADD-ON AU PANTHÉON DE L'EXCELLENCE. SES QUALITÉS FRÔLENT LE JAMAIS VU, TANT DANS LA COMPLEXITÉ DU TABLEAU DE BORD QUE DANS L'ÉPAISSEUR DU MANUEL (LIVRÉ AU FORMAT ADOBE ACROBAT), ET QUI VAUT À LUI TOUT SEUL LE PRIX DU PACK, DÉJÀ TRÈS BON MARCHÉ.

- \+ Le modèle de vol du 757-200
- \+ La reproduction des systèmes de bord
- − Les contraintes héritées du jeu de base
- − L'aspect extérieur de l'avion, très laid

80 TECHN | 80 DESIGN | 88 INTÉRÊT

Attention les yeux, je vous présente LE menu du jeu. Ça a le mérite d'être simple, mais la prochaine fois, qu'ils nous pondent un Tetris plutôt qu'un jeu de rôle.





Gorky 17

STRATÉGIE / AVENTURE POUR PUBLIC CONSOLE - PC CD-ROM

Ça commence de nuit. Mes trois soldats débarquent dans une zone de combat sans trop savoir ce qu'ils ont à y faire. Paraît que des monstres rôdent. Mmm... je frissonne de plaisir en attendant.

Qu'est-ce qu'il est alléchant, leur jeu ! Ils ont même un bon titre. Gorky 17. Ça sonne « groupe de rock industriel » ou « réseau anarchiste ». Et voilà que je le lance et... c'est magnifique. Du Fallout tout craché : ambiance urbaine, très sombre, cradingue et post-apocalyptique. C'est plus beau encore que Fallout ; les personnages, les monstres sont modélisés en 3D et bénéficient d'une panoplie d'animations qui rend le tout très vivant. Premier contact avec l'interface... étonnant : elle n'utilise quasiment pas le clavier, juste la barre d'espace et la touche « Enter ». Tout le reste se fait à la souris. Bizarre, ça a l'air étrangement simple alors que le jeu s'annonçait comme un jeu de rôle. J'explore les menus... LE menu, dois-je dire. Il n'y a qu'un inventaire et c'est tout... Qu'est-ce que ça veut dire tout ça ?

Une jolie fille qui n'a rien à dire

En m'enfonçant dans Gorky 17, le malentendu se dissipe assez vite. La partie jeu de rôle est mince comme une feuille de papier à rouler. Elle se limite à gérer ses munitions, ses points de vie et, d'une manière très rudimentaire, ses points d'expérience. L'aventure est pré-digérée : les rares zones interactives sont signalées par des croix clignotantes à même le sol. Les objets qui peuvent être ramassés clignotent eux aussi. Ça donne des énigmes dignes de Placid et Muzo. Exemple : une bonbonne clignote sur le sol. Je la ramasse. Plus loin, une croix clignote sur un mur. Je clique dessus, et le jeu me demande : « Voulez-vous utiliser la bonbonne sur le mur ? ». Euh... ben oui, pourquoi pas. Le jeu se charge seul du reste. Je vois mon personnage poser la bonbonne, reculer, tirer dessus. Le mur saute et j'ai triomphé... sans grand mérite. Reste ce qui est certainement la partie la plus intéressante : les combats. Ils sont particulièrement déroutants au départ. Par exemple, les pistolets ne peuvent tirer que juste en face et dans quatre directions (nord, sud, est, ouest) tandis que les fusils peuvent aussi tirer en diagonale. Ces combats, aussi loin de la réalité que les échecs, se déroulent au tour par tour et rappellent finalement assez Heroes of Might & Magic. En fait, c'est là le seul véritable aspect ludique de Gorky 17. C'est terriblement peu, et même si l'ambiance marche, même si le jeu est très beau, on réalise assez vite qu'il y a carrément supercherie.

monsieur pomme de terre



JOUABLE SUR **PII 300, 32 MO RAM**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **METROPOLIS POLOGNE**
TEXTE **VF** ET VOIX **VO** NBRE DE JOUEURS **1**



Le plus grand intérêt réside dans les combats, très proches de Heroes of Might & Magic. Mais on ne retrouve pas ici la grande diversité d'unités de Heroes puisqu'on joue toujours avec ces quatre mêmes héros.



TIPS JEU

Montez la caractéristique « Riposte » en premier.



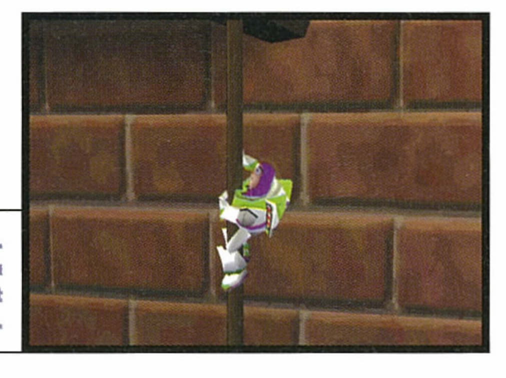


En Deux Mots

QUE PENSER D'UN JEU D'AVENTURE QUI SIGNALE TOUT CE QUI EST INTERACTIF EN LE FAISANT CLIGNOTER ? ERSATZ DE JEU DE RÔLE, ERSATZ D'AVENTURE, GORKY 17 N'EST EN RÉALITÉ QU'UNE SUCCESSION DE COMBATS AU TOUR PAR TOUR ENTRECOUPÉS DE PETITES SCÈNES VAGUEMENT INTERACTIVES. DOMMAGE, C'ÉTAIT RUDEMENT JOLI.

+ Une grande réussite graphique
- L'aventure est pré-digérée... beurk

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	90	54



Une foule d'actions sont réalisables. Rien que grimper sur un pilier ou une corde, action que Lara Croft a mis quatre épisodes à apprendre.







JOUABLE SUR **P 200, 32 MO RAM**
ÉDITEUR **DISNEY INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **TRAVELLER'S TALE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**

Qui n'a pas rêvé de voir ses jouets d'enfance prendre vie, histoire de les responsabiliser à la première grosse connerie commise ? Maintenant, c'est possible via son PC, puisque Disney nous offre Toy Story 2. Prêt à jouer.

Toy Story 2

PLATE-FORME POUR TOUT PUBLIC - PC-CD ROM

Le film sort au début du mois de février 2000, et pour ceux qui ne comptent pas aller le voir, on reprend les mêmes protagonistes que le premier épisode, Buzz et Woody. Puisque ce dernier s'est fait tirer par l'obèse du coin, on se tape quinze niveaux pour le retrouver.

Tu chausses du 2

On se retrouve donc à se balader dans un environnement 3D, fort bien dessiné au demeurant, au graphisme soigné, peuplé de créatures plutôt bien designées, nous démontrant avec soin que vivre dans un pays de géants obèses n'est pas chose aisée. On aura compris que l'on a affaire à un jeu de plate-forme qui nous fait courir dans un environnement réel (dangers domestiques compris) dans la peau d'un jouet de trente centimètres de haut, à la recherche des sempiternelles pièces et autres bonus qui parcourent le monde environnant. Chacun des niveaux possède un environnement qui lui est propre, et les mises en scène changent en conséquence. Ainsi, le confort intérieur de la maison de Handy est peuplé de meubles immenses à escalader, et autres morceaux choisis de l'électroménager moyen, tandis que le chantier du coin nous permet de faire la connaissance d'une foule de poutrelles en acier, et autres bulldozers. C'est plutôt bien fait et bien venu, chacun des tableaux demande d'atteindre plusieurs objectifs (recueillir des pièces, secourir des compagnons, faire une course, ou encore casser le jouet tyrannique du coin), en se servant habillement de l'environnement, et à chaque objectif rempli, une récompense permet de s'approcher de la sortie du niveau. Dans le cas où l'on aurait besoin de bonus supplémentaires pour passer dans un autre univers, il est toujours possible de revenir dans un niveau déjà visité. Ça donne une bonne liberté d'action. De plus, d'un univers à l'autre, la difficulté est correctement dosée.



Buzz, l'homme PVC

Ce nabot prisonnier de sa bulle en plexiglas possède une grande liberté d'action. Il saute, « tombe avec panache », tire son coup (lui aussi), et tournoie sur lui-même pour mettre hors service tout indésirable qui le collerait un peu trop. Il a la possibilité de trouver des gadgets qui le rendent plus puissant, et se tape le luxe de pouvoir sniper ses différentes cibles, avec une vue à la première personne, mais sans pouvoir bouger. Question mouvements et déplacements divers, c'est assez réussi. Tout ce qu'une Lara Croft est capable de faire au bout du quatrième épisode, Buzz le réalise en une seule prise. Mais il semble que les développeurs n'aient toujours pas compris une chose depuis « Mille et une pattes », leur première création en la matière : la gestion de la caméra est chiante à mourir. On aurait souhaité quelque chose de plus dynamique, et d'un peu moins stupide. Il y a des moments où on ne sait plus ce qui gère les déplacements du bonhomme. Tout ce qui compte pour se déplacer en ligne droite, c'est que la caméra soit dans l'axe, mais comme elle met un temps énorme à s'aligner, on a le temps de se gaufrer vingt-cinq fois avant de réussir une tentative d'équilibrisme improvisée.



À chaque mission remplie dans chaque niveau, un badge apparaît, qui permet de passer à un autre niveau.

En Deux Mots

CE N'EST QU'UN JEU DE PLATE-FORME, BIEN FORMATÉ ET PROPRE SUR LUI, MAIS ASSEZ RIGOLO. DOMMAGE QUE LA GESTION DE LA CAMÉRA SOIT SI MAUVAISE.

+ Graphiquement réussi
+ Difficulté très bien dosée
− La gestion de la caméra, ulcérante



86 DESIGN

80 INTÉRÊT

INTERNET
TOUT COMPRIS
SUR UNE FACTURE

luc@infonie.fr

julien@infonie.fr

christophe@infonie.fr

A chacun son Internet

« Luc, c'est plutôt les jeux en ligne (5h/semaine), Julien est devenu un pro des volcans et de l'Egypte (3h/dimanche). Moi, c'est la musique (8h/mois). »

Forfait des communications téléphoniques inclus*

Parce qu'on a tous une bonne raison de profiter d'Internet
INFONIE lance les forfaits INFONIE TOP, INFONIE PACK et INFONIE CLIC.



0,99 F TTC/mn
N° Indigo 0825 845 825
Informations / Kit de connexion gratuit

www.infonie.com



*189F TTC / mois = abonnement Internet + 40 heures de communications téléphoniques. Au delà du forfait mensuel, la minute supplémentaire est facturée 0,25F TTC.

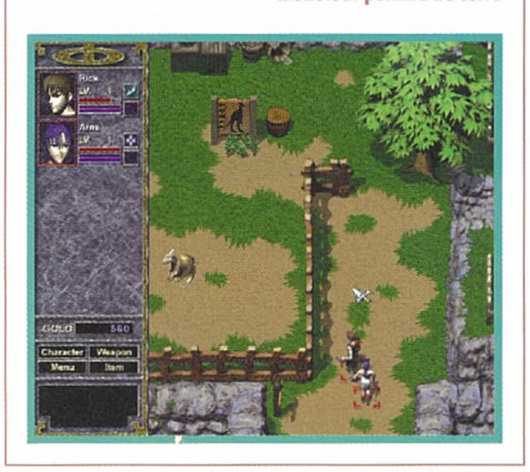
Hasard

Jeu de rôle pour bouffeurs de mangas PC CD-Rom



Mais qu'est-ce que c'est que ce truc qui sort de la nuit des temps ? On dirait un de ces jeux de rôle qu'il y avait sur les consoles 16 bits, Super Nintendo ou Megadrive. Ceux d'entre nous qui n'avaient pas la chance d'avoir un Amiga ou, mieux, un PC 486 à 33 MHz se consolaient avec ce genre d'ersatz. Au sommet de son art, à son apogée technologique, cette famille de jeux de rôle a accouché de Final Fantasy. Je vous épargnerai mes commentaires bilieux concernant ce dernier. Hasard, quant à lui, est un douloureux flash back ; on croirait voire tourner un jeu de console de 93 sous émulateur. C'est vieux, c'est convenu, c'est laid, c'est niais.
Une histoire qui ferait passer « Juliette je t'aime » pour un documentaire sur les punks. Graphisme japonisant d'une niaiserie hors normes. Mais d'où sort donc ce jeu ? De la poubelle du passé.

monsieur pomme de terre



Settlers III
La Quête des Amazones

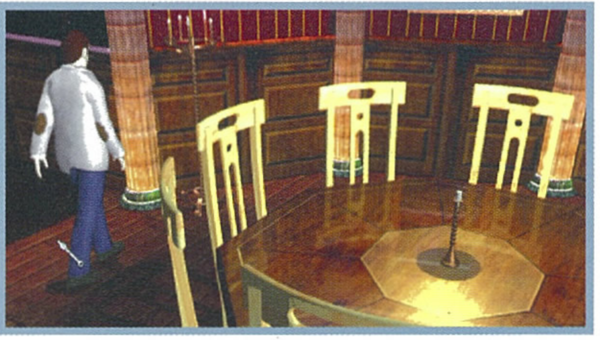
Add-on pour ces gens étonnants qui aiment Settlers III - PC CD-Rom

Encore et toujours, le voyage aux confins de l'ennui continue. Voici donc un add-on de plus pour ce jeu tellement ennuyeux. Mais s'ils s'acharnent à en sortir, ça n'est que parce qu'ils en vendent. Pourtant, je ne connais pas une personne qui ait aimé Settlers III. Gestion confuse des stocks, aspect stratégie dérisoire, ergonomie aberrante, etc. Ce titre ne semble survivre qu'avec la notoriété du premier Settlers, dont il ne reste plus grand-chose, étouffé qu'il est sous deux couches « d'améliorations » plus que discutables. À l'instar du précédent, cet add-on ajoute une nouvelle race et tous les nouveaux graphismes qui vont avec, ainsi que 8 sorts inédits. Bien. Autant offrir une niche neuve à un chien mort.

monsieur pomme de terre



SOS 2000



Jeu d'aventure cliquant pour amateurs de jeux d'aventure - PC CD-Rom

SOS 2000 (« ouailletouki » en anglais) est un jeu d'aventure tout ce qu'il y a de plus classique. Il nous rappelle ces titres à la King Quest où l'on dirige un personnage vu de l'extérieur. Celui-ci est d'ailleurs bien foutu ; il a le dos voûté, ce qui est à la fois très cruel et très drôle. L'ambiance est assez prenante mais toutefois un peu gâchée par le simple fait que l'excuse de l'an 2000 nous a encore été refourguée comme plat du jour. Si on met cela de côté, on pourrait aussi regretter un set d'énigmes un poil trop fastoches.
Quelques invraisemblances dans les postures du personnage prouvent le peu de soin apporté à l'ensemble. Curieusement, la chose est déjà sortie dans le commerce. C'est un peu une sorte de Label Rouge à l'envers, ça ; dès qu'un jeu sort en douce en magasin, on peut être certain qu'il ne s'agit pas d'un hit.

bob arctor



Hasard

Tourne sous	Win 98
Jouable sur	PII 166, 16 Mo Ram
Éditeur	Virgin
Développeur	SHK Hong - Kong
Texte et voix	VO
Nbre de joueurs	1
Techn	40
Design	30
Intérêt	35

Settlers III

Tourne sous	Win 95, 98
Jouable sur	P266, 32 Mo Ram
Éditeur	Ubi Soft
Développeur	Blue Byte Allemagne
Texte et voix	VF
Nbre de joueurs	4
Techn	50
Design	80
Intérêt	30

SOS 2000

Tourne sous	Win 98
Jouable sur	P200 MMX, 64 Mo Ram
Éditeur	Interplay États-Unis
Développeur	Runecraft États-Unis
Texte et voix	VO
Nbre de joueurs	1
Techn	80
Design	80
Intérêt	63



Liste des magasins

●PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

●JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

●PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

●PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

●VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

●VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

→ **●ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

●AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

→ **●ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

→ **CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

→ **●KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

●FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

●SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

●MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

@●LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

●LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

●ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

@●AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

● jeux en reseau sur PC
→ ouvert le dimanche
@cces Internet

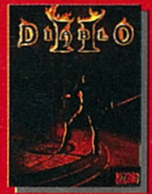


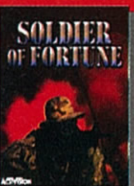
La meilleure façon d'équiper ses consoles !
Du 15/01/2000 au 25/02/2000 :

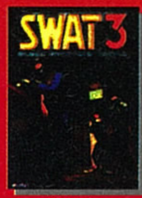
DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.


DIABLO 2
Jeu de Rôle


SOLDIER OF FORTUNE
Action-Stratégie


SWAT 3
Action-Stratégie


PLANESCAPE TORMENT
Jeu de Rôle


VAMPIRE
Jeu de Rôle

LES AFFAIRES DU MOIS



~~39F~~ **19F**
Rallonge Manette
pour
Playstation. ou Nintendo 64.



~~79F~~ **49F**
Cable Link
pour
Playstation.



~~39F~~ **19F**
Multistick 8 en 1
pour
Playstation.



~~199F~~ **99F**
Cable RGB
pour
Dreamcast.



~~199F~~ **99F**
Virtua Stick
pour
Playstation.&Saturn.



~~99F~~ **69F**
Carte Mémoire 120 Blocs
pour
Playstation.



~~39F~~ **19F**
Adaptateur Secteur
pour
Game Boy Pocket.



~~39F~~ **19F**
Loupe Naki.
pour
Game Boy Pocket.

~~49F~~ **29F**
Vibreur
pour
Nintendo 64.

~~59F~~ **39F**
Carte Mémoire 256K
pour
Nintendo 64.

~~99F~~ **69F**
Carte Mémoire 1 Mega
pour
Nintendo 64.

Bon de Réduction

25F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULEE
92245 MALAKOFF cedex

Valable jusqu' au 29/02/2000 JOYSTICK FEVRIER 2000
A PARTIR DE 300F D'ACHAT

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES*
Sur Internet :
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : **08 36 685 686***
* 2,23F/Mn

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES



Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le www.scoregames.com :
C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.



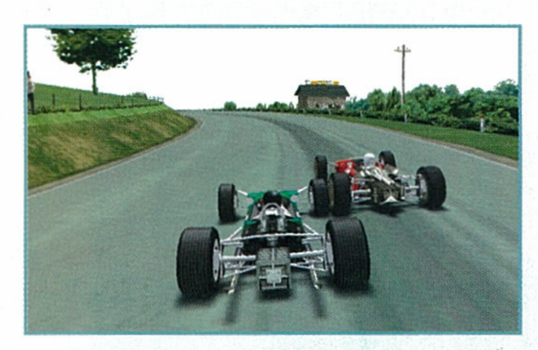
Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

Voici venu le temps des vaches maigres. Après la frénétique idiotie des fêtes où les sorties de jeux à 350 F se sont bousculées de façon stérile, nous revoilà en plein désert. Et hop, pure coïncidence bien sûr, les sorties en Budget reprennent... Tiens, allez, quelques chiffres pour décomplexer les derniers réticents : les ventes de jeux Budget en 1999 ont représenté plus de 50 % du volume des ventes de jeux PC. Bah voui. Et comme apparemment les ventes de PC ce Noël n'ont pas été à la hauteur des espérances de nos grands stratèges du marketing, il y a fort à parier que la part des Budget dans les ventes de jeux ne va pas diminuer : ceux qui n'ont pas changé de config ne vont pas payer 300 F pour un jeu top niveau qui fera ressembler leur bécane à un ventilateur encombrant et poussif. Tout cela est plutôt bon pour nous, puisque ça conduit Activision à lancer sa gamme Budget avec deux excellents titres : Heretic II et Fighter Squadron.

BuDGeT

PAR IVAN LE FOU

GRAND PRIX LEGENDS



COLLECTION SIERRA ORIGINALS, 99 F, PENTIUM II 300 + CARTE 3DFX + VOLANT

Alors là, c'est le gros lot : malgré un patronyme qui, au premier abord, ne le destinait pas à apparaître dans une rubrique à petits prix (Vanne ©Moulinex 2000), voici venir en Budget un des meilleurs simulateurs de conduite sur PC. Grand Prix Legends (GPL) vous propose de revivre la saison de Formule 1 de 1967, à l'époque où les voitures de compétition ressemblaient à des bâtons de dynamite sur roues, lancés à près de 300 km/h. Autant vous le dire, GPL est une véritable simulation que sa difficulté (tendance extrême) réservera aux plus aguerris d'entre vous. Mais c'est LA simulation : réalisme prenant (excepté l'absence de météo et de gestion des stands), bruitage incroyable et conduite demandant une grande précision. Si l'on ajoute à cela un mode réseau impeccable (je signale au passage l'existence d'un serveur GPL sur le site www.joystick.fr), Grand Prix Legends est un achat recommandé à tous les fans du volant. C'est la très bonne affaire du mois, mais attention, le patch Direct3D n'étant pas convaincant, l'accélération 3D est réservée aux possesseurs d'une carte 3dfx.
(93 % dans Joystick n° 97)

COLLECTION LÉGENDES D'ACTIVISION, 99 F, PENTIUM 200 (64 MO) + CARTE 3D

Fighter Squadron : Screamin' Demons over Europe est la référence des simulateurs de vol de la Deuxième Guerre mondiale. Graphiquement exceptionnel (dégâts apparents, vue externe exemplaire, textures merveilleuses... ça tue quoi), Fighter Squadron incorpore également un des meilleurs moteurs de vol et permet de piloter 10 avions très différents (chasseurs, chasseurs-bombardiers et bombardiers, tel le B-17). Le seul véritable regret constaté lors du test, c'est l'absence de campagnes solo : il s'agit uniquement de missions isolées, jouables dans trois camps (anglais, allemand et américain). Dernier détail, Fighter Squadron gère le Force-Feedback de belle manière.
(89 % dans Joystick n° 101)



HERETIC II

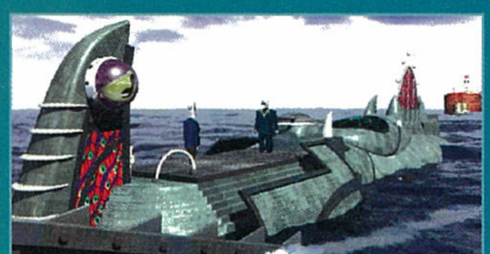


COLLECTION LÉGENDES D'ACTIVISION, 99 F, PENTIUM 200 (32 MO) + CARTE 3D

En voilà un bon jeu qu'il est beau ! La vue à la troisième personne pourrait faire croire à un Tomb Raider-like au premier abord, mais Heretic II est plutôt un shoot 3D médiéval fantastique. Vous allez pouvoir arpenter des niveaux complexes, et faire faire à votre elfe de héros quantité d'acrobaties spectaculaires et de tours de magie aux somptueux effets visuels. La carte 3D est fortement recommandée, surtout si elle est performante en OpenGL. Le graphisme d'Heretic II est somptueux (ainsi que le design des monstres), mais certains pourront regretter l'accent mis sur la baston au détriment du jeu de rôle. En multijoueur, Heretic II est un Quake-like classique, mais classieux.
(86 % dans Joystick n° 99)

GRIM FANDANGO





COLLECTION LUCASARTS D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 133 (32 MO)

Ça manquait, un chouette jeu d'aventure en Budget pour l'an 2000. Grim Fandango est un jeu étonnant, au design et au scénario extrêmement dépaysants. Ce polar surréaliste vous emmènera au royaume des morts pour démêler une complexe histoire de corruption et de trafic d'âmes. L'ambiance est un mélange de fête des morts du Mexique, d'architecture aztèque et d'art déco, le tout baigné par une bande son jazz d'excellente qualité. Le soin dans la réalisation a été jusqu'au doublage en français, excellent, ce qui est suffisamment rare pour être signaler. Un seul problème, crispant : la difficulté des énigmes, parfois rebutante. Mieux vaut par précaution avoir une soluce à portée de main (Booklet soluce n°99 ou Joystick Hors série n°2. Moi, quand je peux aider...).
(85 % dans Joystick n° 98)

Je joue avec le reste du monde.



Club-Internet, première communauté de jeux en réseau.

Club-Internet vous offre l'accès le plus rapide aux meilleurs jeux en réseau. Vous bénéficiez ainsi d'une connexion de première qualité pour vous mesurer à des adversaires des quatre coins de la planète. Idéal pour battre des records...

Pour rejoindre la première communauté de joueurs en réseau et pour profiter pleinement de l'Internet, Club-Internet vous propose deux formules communications téléphoniques Internet et assistance comprises :

- *le forfait* **97F** pour **20H** d'Internet par mois, pour maîtriser votre budget,
- *la formule sans abonnement* à **22 centimes la minute**, tarif unique jour et nuit, pour ne payer que ce que vous consommez.

CD-Rom de connexion gratuit disponible au **0 801 800 900** (appel local), sur **www.club-internet.fr,** sur **3615 CLUBINTERNET** (0,85F/mn), ou dans les **Relais H** (gares, métro).

Publicis Consultants photo : J.L. Droux



un ange DANS la peau

L'idée d'avoir une carte 3D dans la peau vous fait délirer ? Bien, parce qu'à peu de choses près, ça risque d'arriver : Digital Angel est une puce qui s'implante directement sous la peau, se recharge grâce aux mouvements des muscles, et peut avoir tellement d'applications que l'on estime le marché à plusieurs milliards de dollars. Là déjà, ça fait peur. Dans le désordre, ça peut faire carte de crédit ou d'identité du futur, système de tracking pour récupérer les personnes disparues, surveillance des personnes en liberté provisoire (aux États-Unis), etc. Applied Digital Solutions est la société qui vient d'acquérir les droits de la chose et le boss est évidemment bien content de lui. Manque de bol, mon côté pessimiste me dit que tous les Big Brother en puissance vont adorer ce truc. Et pas nous...



Édito

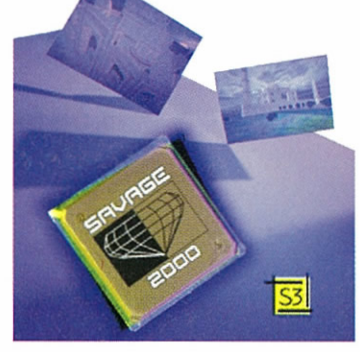
Par Doc Caféïne

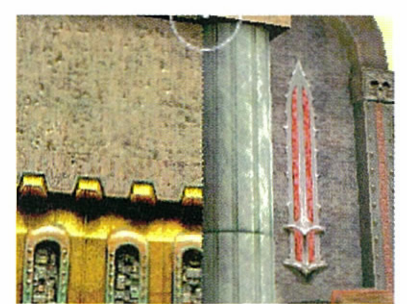
Le vent se calme un peu ce mois-ci dans le petit monde du matos. ATI nous fait le coup du pétard mouillé avec la Rage Fury Maxx, Abit continue de faire d'excellentes cartes mère, mais rien ne vient vraiment perturber le marché. En fait, c'est le calme avant la tempête... Car dans les deux prochains mois, ça va faire mal : les Voodoo 4 et 5 devraient pointer le bout de leur nez, Nvidia devrait contre-attaquer avec une version améliorée du GeForce (oui, déjà...) et les autres constructeurs ne resteront pas inactifs. Sans parler des wagons de nouvelles cartes mère qui arrivent. Tiens, faut que je pense à prendre des pingouins neufs, moi...



S3 est toujours à L'ÉCOLE

J'avais promis de vous tenir au courant de l'évolution des drivers S3 pour les cartes Diamond Viper II (à base de Savage 2000), je le fais donc avec plaisir. Cela dit, mauvaise nouvelle, ils sont toujours aussi décevants. Y'a du clipping de partout dans de nombreux jeux, le trilinear filtering reste une arnaque sans nom (même activé, il n'y en a pas sur les objets qui ont trois textures !) et certaines mauvaises langues vont jusqu'à dire qu'on ne verra jamais le support du T&L sur ce produit. Il y a aussi un gros souci au niveau de la maîtrise de la profondeur d'affichage des polygones, ce qui provoque des effets de « scie » assez moches (voir les images de comparaison entre une GeForce et une Viper II.). En fait, je suis assez énervé car je suis passé à côté de ces problèmes durant les tests. Faut dire que j'en avais déjà vu pas mal...





IBM veut colmater le BATEAU

Le « wearable PC » d'IBM est une sorte de machine ultra portable censée booster, à terme, les ventes de Big Blue. Faut dire que les petits gars ont paumé un truc comme un milliard de dollars l'année dernière sur la division PC. Oui, ça en fait des GeForce DDR... Nommé EON (Edge Of the Network), ces PC sont conçus pour faire fonctionner Windows 98 ou 2000 en gardant une taille équivalente à celle d'un walkman. Ça nous changera de cette daube de Windows CE (tiens, j'entends déjà Gana râler). L'écran est une sorte de monocle transparent qui dispose d'une image couleur. Bonjour le look cyber. Y'a même encore moins élégant, avec le Xybernaut (www.xybernaut.com). Cela dit, le Dr Katarina Otani porte ça très bien, non ? Toutes ces machines sont dédiées à des utilisations professionnelles très pointues. Enfin, vu que nos PC étaient destinés aux tableurs, dans dix ans, on jouera à Quake 12 en courant dans les couloirs avec ces bidules sur la tête, si ça se trouve. Et ça nous fera du bien, de courir...

Oui, VIVE LA GUERRE

La guerre des prix, juste celle-là. Surtout si ce sont les prix de la RAM que l'on massacre dans la joie. Moi, ça me ferait bien plaisir, et je pense que je ne serais pas le seul... Apparemment, un des gros fabricants de mémoire (Kingston) vient de baisser ses tarifs de 25 à 50 %, histoire de récupérer plus de parts de marché. La concurrence semble surprise et n'a pas l'air de suivre pour le moment, mais on peut toujours croire au Père Noël, non ? Comme Kingston ne vend pas directement à nous autres, pauvres consommateurs de base, il faudra attendre un peu pour voir des répercussions notables, mais cela frémit doucement à la baisse.

TOUJOURS plus Vite

La guerre entre AMD et Intel continue de faire le bonheur des fans de vitesse. Les deux géants du microprocesseur font tout pour se distancer dans la course au MHz. Intel avait repris la tête avec le Pentium III à 800 MHz (enfin, l'annonce du Pentium III à 800 MHz ; il paraît que les livraisons ont du mal à suivre) mais AMD a répliqué quelques jours plus tard avec l'Athlon à 800 MHz. Hop, un partout, balle au centre. D'un point de vue technologique, AMD semble avoir un peu d'avance sur Intel. Deux modèles d'Athlon à 900 MHz en 0.18 micron ont déjà été présentés en prototypes fin 1999. Un des modèles était fabriqué avec des interconnexions en aluminium comme d'habitude, mais l'autre sortait de l'usine de Dresde et bénéficiait des dernières technologies, comme les interconnexions en cuivre. AMD pense dépasser (commercialement) le Gigahertz mi-2000 et pouvoir narguer Intel pendant toute l'année. Histoire de le prouver, ils ont montré au CES (Consumer Electronic Show) de Las Vegas (début janvier) un processeur Athlon à 1 GHz. Attention, un vrai processeur à 1 GHz, pas un freezer avec un processeur dedans ! Évidemment, Intel ne va pas aller pleurer dans son coin sans rien faire : une présentation d'un Pentium III à 1 GHz a été planifiée pour ce mois-ci, lors de « l'IEEE International Solid-State Circuits Conference ». Cela dit, la commercialisation ne devrait pas être possible avant la fin de l'année. Pour compléter le tableau, IBM montrera aussi un PowerPC à 1 GHz, et Compaq / Samsung, des Alpha à la même vitesse. Bon, bah vous m'en mettrez un de chaque, puisque c'est comme ça.

AUREAL vs CREATIVE 2-0

Il était une fois Creative Labs, empereur de la carte audio sur PC, qui voulait écrabouiller son petit concurrent Aureal. Et pour ça, rien de plus simple qu'un petit procès, bien dans l'esprit américain (tsss, c'est vilain ça). Prétextant une violation de brevets obtenus depuis leur rachat de l'américain E-MU Systems, Creative Labs tenta déjà d'interdire la vente de puces de la gamme Vortex début 1999. Raté. Hop, 1 – 0 pour le ch'tit Aureal. Début décembre, se jouait la fin du procès opposant les deux concurrents. Le point technique les opposant concernait le système de mémoire cache utilisé par les deux cartes pour contenir les banques de sons Midi. Le système utilisé sur les puces Vortex et l'EMU10K de Creative est le même : on « réserve » une partie de la mémoire principale du PC pour ça. Non seulement Creative s'est planté en beauté pour le prouver, mais en plus, plusieurs révélations embarrassantes ont été faites par des membres du personnel du constructeur durant le procès. Des trucs basiques que l'on savait déjà (vente de la même technologie - la SB Live - trois années de suite, bonjour l'innovation) et d'autres plus croustillants, comme les débats internes sur l'intérêt de supporter l'API d'Aureal (l'A3D), 16 mois de discussions technologiques « open » entre les deux compagnies (et personne pendant ce temps n'a paniqué lors des échanges d'informations) ou encore les raisons du rachat d'Ensoniq par Creative Labs (pour avoir leur technologie PCI). Même l'honnêteté de l'ingénieur à l'origine de cette technologie de mémoire cache chez Creative a été mise en doute, vu que cette technique (pourtant raison du procès) est elle-même basée sur un brevet connu extrêmement proche dont il se serait inspiré. Bref, c'est Dallas version high-tech et malgré la défaite assez nette lors du procès, Creative devrait faire appel. Apparemment, on n'aime pas perdre chez eux, surtout si la concurrence se fait dangereuse. L'intégralité des infos sur ce sujet est disponible à cette adresse : http://www.vortexofsound.com/article02.htm





MAIS, NOM DE DIEU ! COMMENT VEUX TU QUE JE CHANTE DU PIPISPO SI TU TIENS LA PARTOCHE À L'ENVERS !?
¡DIOT DE PINGOUIN !
JE CROYAIS QUE C'ÉTAIT DU NOIRDÉZIR...
GENRE : LA LALALALA

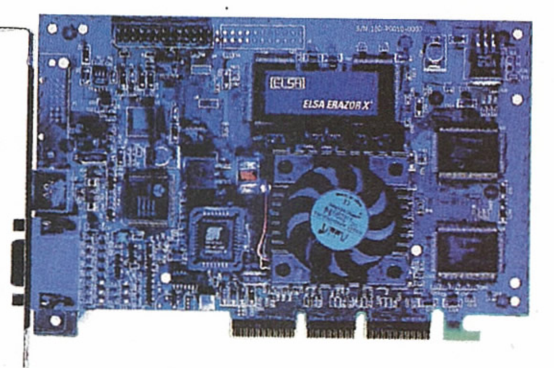




jouer *MOINS* cher !

Avec l'arrivée du Celeron à 533 MHz, Intel offre mine de rien une alternative intéressante à ceux qui ne peuvent pas mettre trop d'argent dans le processeur de leur futur PC.
À cette fréquence (et même à partir de 466 MHz), le Celeron reste une excellente solution pour jouer avec les derniers titres du marché sans se ruiner. Ce Celeron devrait être disponible à moins de 1 400 F TTC. Ça permet de mettre des brouzoufs de côté pour la carte vidéo. Du reste, AMD devrait aussi venir concurrencer Intel sur ce terrain dans quelques mois, avec une gamme de processeurs style « Athlon Light », qui devraient remplacer progressivement les K6-2 durant cette année.

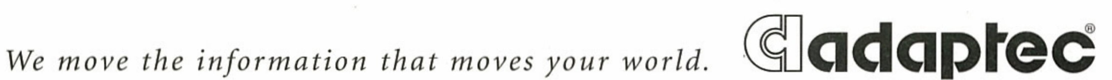
Elsa SORT SA DDR



Très logiquement, Elsa propose maintenant une version DDR de sa carte vidéo à base de GeForce. L'Erazor X2 dispose en fait de performances totalement identiques à celles de l'Annihilator Pro de Creative Labs. La qualité de fabrication semble excellente, avec un ventilateur qui inspire confiance et un design de la carte très propre. Si vous la trouvez à un bon prix (environ 2 000 F ; ça va être dur), c'est une bonne affaire. La différence avec ses concurrentes vient de la présence d'une sortie TV au format S-Video, qui pourra éventuellement en intéresser certains. À noter que Guillemot livre de son côté des GeForce sans sortie TV pour moins de 1 500 F (en SDRAM, faut pas rêver non plus...).

le DirectX nouveau est là

Depuis un moment, une nouvelle version de DirectX a fait son apparition (DirectX 7.0a). C'est le « a » qui fait toute la différence. Bon, rien de révolutionnaire, mais visiblement, la partie DirectInput qui gère les joysticks a subi nombre de changements. D'après Microsoft, c'était pour régler quelques problèmes avec la gestion des joysticks et volants Force Feedback. Évidemment, l'application est disponible sur le CD de Joystick. Cela dit, l'info la plus intéressante concerne le fait que Microsoft recrute déjà sur le Web des joueurs et des professionnels du jeu (programmeurs, etc.) pour commencer les tests de DirectX 8. Comme quoi, ça ne chôme pas chez MS !



NOUVEAU

EASY CD CREATOR 4 DELUXE

MP3

MUSIQUE

INTERNET

SAUVEGARDE

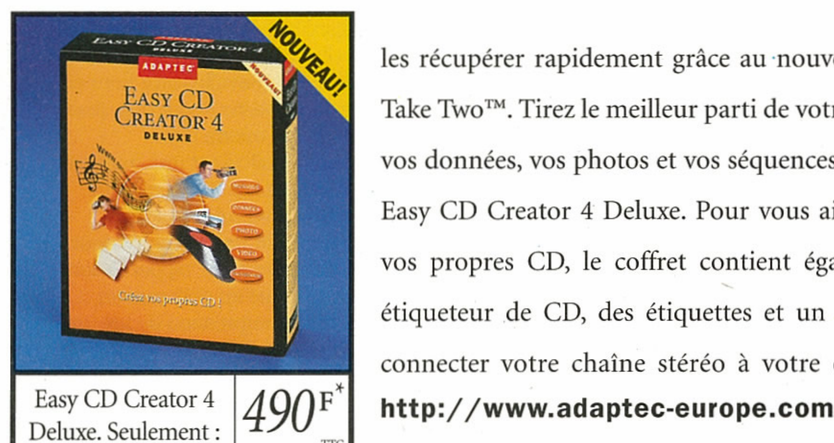
Votre CD est servi !

SIZE COMMUNICATION

Vous avez un Mac? Demandez Toast 4 Deluxe.

Votre graveur de CD va chauffer.

Easy CD Creator™ 4 Deluxe vous ouvre tout un nouveau monde de possibilités, bien au-delà de ce que permet le logiciel livré avec votre graveur de CD. Vous pouvez maintenant créer vos propres CD au départ de fichiers MP3, de vieux 33 tours ou de cassettes audio. Mais aussi retoucher, perfectionner et partager vos photos ainsi que vos séquences vidéo ou encore sauvegarder vos données importantes et



les récupérer rapidement grâce au nouveau logiciel Take Two™. Tirez le meilleur parti de votre musique, vos données, vos photos et vos séquences vidéo avec Easy CD Creator 4 Deluxe. Pour vous aider à créer vos propres CD, le coffret contient également un étiqueteur de CD, des étiquettes et un câble pour connecter votre chaîne stéréo à votre ordinateur.

http://www.adaptec-europe.com

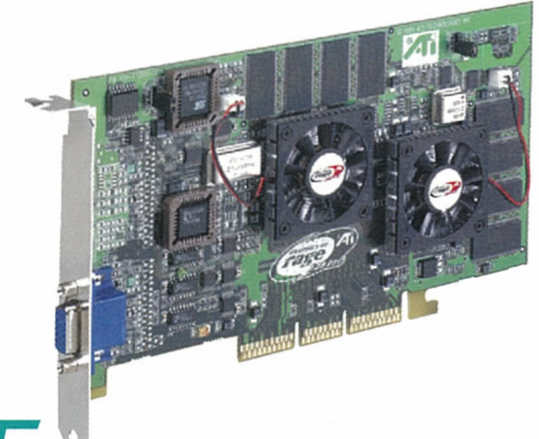
Disponible chez Direct Price, Fnac, Surcouf ou chez votre revendeur habituel.

** Prix de vente au détail conseillé, sujet à modification sans préavis.*





ATI DOUBLE LA MISE





La démo Radiation, fournie sur le CD de drivers d'ATI, permet de se rendre compte des capacités de leur carte. Dans l'ordre : environment mapping, différence Z-Buffer 16 et 32 bits, couleurs 16 et 32 bits et compression de textures.

Après le demi-échec du Rage 128, ATI tente encore une fois de conquérir le cœur des joueurs forcenés. La Rage Fury Maxx est du coup clairement destinée à la 3D : pas de sortie TV, pas de connecteur DVI. Mais deux processeurs, des Rage 128 Pro, gonflés à bloc pour aller manger du GeForce. Voyons ce que ça donne...

ATI a beau être le numéro un mondial de la carte graphique, cette société canadienne a quand même toujours du mal à accrocher le segment des joueurs passionnés. Même si les volumes de vente ne se font pas dans ce créneau, il est toujours bon pour une marque de disposer d'un modèle haut de gamme qui fait saliver le peuple. Une image de marque, ça se travaille...

Nom de code : Aurora

Du coup, cela fait plusieurs mois que leurs ingénieurs bossaient sur une solution permettant d'obtenir de bonnes performances, sans être obligé de développer un processeur spécifique au segment des hardcores gamers. Sous le nom de code Aurora est alors né ce qui est devenu la carte Rage Fury Maxx. Toute l'astuce de cette nouvelle carte tient en trois lettres : AFR, pour Alternate Frame Rendering. Pour résumer, disons que cela consiste à mettre deux processeurs sur une carte, chacun calculant une image sur deux. Un principe qui rappelle le SLI de 3dfx mais qui dispose d'avantages supplémentaires (voir encadré).
Les puces utilisées sont des Rage 128 Pro. Ce processeur a été amélioré sur de nombreux points par rapport à son grand frère pas pro. Toujours fabriqué en 0.25 micron, il prend maintenant en charge la compression de textures (DXTC, aussi connu sous le nom de S3TC), bénéficie d'algorithmes de décodage DVD encore améliorés, d'un rendering 16 bits corrigé et se place à peu près au niveau d'un TNT2 Ultra en terme de vitesse 3D. Pas mal de possibilités donc, mais des performances qui ont un train de retard sur la concurrence et particulièrement Nvidia. Dans ces conditions, l'idée de mettre deux de ces processeurs sur une carte pour en faire une bête de course est plutôt bonne. Vu le prix assez faible de leurs chips, la solution reste économiquement viable. Le seul problème concerne la RAM. Il en faut 32 Mo par puce, ce qui gonfle le prix. Du reste, l'inscription « 64 Mo » sur la boîte ne doit pas vous faire perdre de vue que cette carte est en fait identique à une 32 Mo « classique ». Physiquement, la Rage Fury Maxx inspire confiance. Les ventilateurs utilisés sont très fins et semblent d'une construction très solide, comme celui de la Matrox G400 Max. On est loin des ventilos des TNT2 Ultra qui ont tendance à faire de plus en plus de bruit avec l'âge...



Et les drivers dans tout ça ?

Vu les expériences passées avec les drivers ATI, il est normal de se poser la question qui fâche : est-ce que cette fois ça marche ? Réponse rapide : oui ! On est loin des milliards de bugs que j'ai pu voir à l'époque sur la Rage 128 ou même le mois dernier sur la carte Viper II de S3. Mais tout n'est pas parfait, même si ce n'est pas forcément de la faute d'ATI. Le bug le plus simple à trouver concerne la lecture de DVD. Si vous avez joué avec un titre 3D avant, il y a de fortes chances pour que vous soyez obligé de rebooter avant de voir une image vidéo propre dans le logiciel ATI DVD Player. Le responsable de ce problème est plutôt Windows 98, qui libère mal la mémoire utilisée précédemment. À noter que le driver d'ATI pèse quand même ses 15 Mo et tient absolument à vous installer DirectX et DX Media au passage, sans dire de quelles versions il s'agit...
En 3D, j'ai repéré quelques soucis mineurs de clipping dans Unreal Tournament et des défauts de texture dans le test 3D Mark 2000, mais rien de grave. J'ai testé une

LE FONCTIONNEMENT DE L'AFM

L'AFR (Alternate Frame Rendering) représente pour ATI un investissement à long terme. A priori, cela leur permettra de proposer, à chaque nouvelle génération de processeurs, une carte dont le petit nom se terminera par Maxx et qui sera équipée de deux de leurs derniers bébés. L'avantage est que chaque processeur calcule sa scène de manière autonome. Il n'y a donc pas de « gaspillage » comme pour le SLI, où chaque processeur est chargé de calculer la même scène que ses petits copains (vu qu'il se charge de certaines lignes de la même image). Reste que pour être vraiment compétitif, il faut que les puces de base soient à la hauteur, ce qui est limite pour la Rage Fury Maxx.

Quake 3 Arena/ High Quality - Demo 001	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U)	49,6	34,2	20
Rage Fury Maxx	69,8	47	30,2
GeForce256 SDR	64,8	40,9	23,9
Creative Labs Annihilator Pro (images/seconde)	90,5	62	34,3

Quake 3 Arena/ Normal (16 bits) - Demo 001	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U)	73,5	48,9	30
Rage Fury Maxx	72,8	50,5	32
GeForce256 SDR	97,8	73,8	45,3
Creative Labs Annihilator Pro (images/seconde)	102,7	86,5	54,5

dizaine de jeux OpenGL et Direct3D sans voir un gros méchant bug à l'écran. Attention tout de même aux paramètres utilisés dans le driver. Si vous activez l'anti-aliasing (« anticrénelage » dans le driver français), ne soyez pas étonné de voir des jeux ramer à partir du 1024x768 (Unreal Tournament n'a pas du tout aimé par exemple). Petite déception sur la gestion du Z-Buffer en 32 bits : visiblement, les problèmes de clipping à longue distance que l'on peut avoir dans CounterStrike, par exemple, ne sont pas résolus malgré cette fonction.

Des performances honorables

Les chiffres parlent d'eux-mêmes : la Rage Fury Maxx est plutôt un bon choix en termes de performances sur les titres actuels. Mais honnêtement, je m'attendais à mieux. Deux processeurs au charbon pour avoir des performances inférieures à une GeForce DDR (pour le même prix, voire plus cher), ça n'est pas encore gagné pour ATI. Sous Quake 3, on voit une fois de plus cette particularité des processeurs ATI : des performances 32 bits pratiquement identiques aux performances 16 bits. Du coup, la Rage Fury Maxx devance une GeForce SDR en 32 bits, mais se fait battre en 16 bits où elle est au même niveau qu'une TNT2 Ultra ! Quant à la DDR, elle domine les débats sans être inquiétée. Pour avoir une idée des performances Direct3D, j'ai dû me passer du 3D Mark2000 ce mois-ci, ATI argumentant un problème avec ce test. Soit. Cela dit, j'obtiens un score de 3058 en 1024x768x32bits, ce qui me parait logique vu que la GeForce DDR obtient 3 534 points. Du coup, j'ai expérimenté le test « Moulinex ». Du nom de son inventeur, notre rédacteur en chef vénéré. Le but de ce test sans pitié est d'utiliser Flight Simulator 2000 dans une configuration bien déterminée pour avoir une idée du nombre d'images/seconde. En 1024x768x32 bits, avec la plupart des paramètres au maximum, on obtient entre 14 et 18 images/seconde. La GeForce DDR obtient exactement le même résultat. Bref, pas de miracle non plus en Direct3D pour la Maxx. Grâce à sa technologie AFR, ATI arrive à mettre sur le marché un bon produit qui se place dans les hauts de gamme actuels. Mais contrairement à ce que j'attendais, les résultats sont un peu décevants. Les GeForce DDR restent donc les meilleures cartes du marché et le meilleur investissement à moyen terme pour le moment.



Toujours quelques problèmes de clipping, malgré le Z-Buffer 32 bits.

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

Processeur :
ATI Rage Fury Pro à 125 MHz
Quantité de RAM :
64 Mo de SDRAM à 143 MHz
Support AGP : 2X et 4X
Prix : 2 300 F TTC environ



Voilà un hélico sans décoration : la texture est partie au lavage. ATI, c'est trop efficace.



LA CONFIGURATION DE TEST

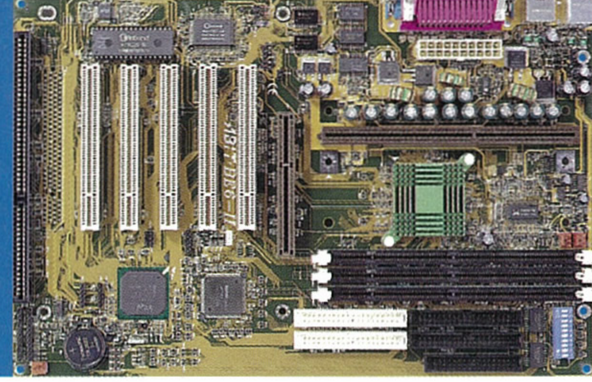
Pentium III 700 MHz
Carte mère Abit BE6
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live / LiveWare 3
Disque dur IBM 7200 trs/min 13 Go
Windows 98 Second Edition US
DirectX 7
Drivers Detonator 3. 65 pour GeForce256 et 3.56 pour TNT2 Ultra
Driver 4.11.7925 pour la Rage Fury Maxx

Abit BE6-II/BF6

Overclocking pour tous

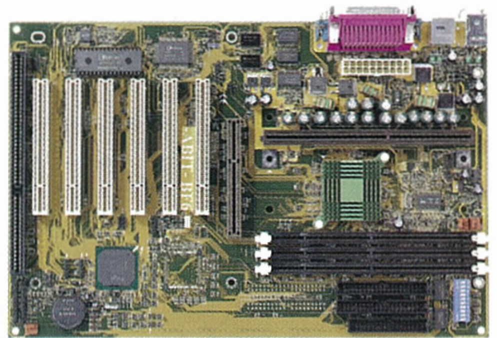


En quelques mois et grâce à des modèles de très bonne qualité comme la BH6 ou la BX6-II, Abit s'est imposé comme un des meilleurs constructeurs de cartes mère du marché. Les deux cartes testées ici sont certainement les dernières équipées du bon vieux chipset Intel 440BX. Mais visiblement, la retraite, ça n'est pas pour tout de suite...

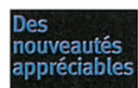


Abit BE6-II

Ce test va porter principalement sur la carte BE6-II. La BF6 est en effet une version « light » identique à sa grande sœur. La seule différence est qu'elle n'inclut pas de chip Ultra DMA 66. Elle bénéficie à la place d'un slot PCI supplémentaire. Rien qu'en regardant les photos, on voit qu'elles se ressemblent comme deux gouttes d'eau, avec les emplacements vides des connecteurs UDMA66 et du chip Hight Point HPT366 (contrôleur UDMA66) sur la BF6. Ces deux modèles supportent tous les processeurs Intel du moment, jusqu'à 700 MHz. Du moins officiellement. Il est possible de monter plus haut avec les fonctions avancées incluses dans le BIOS. La BE6-II reprend évidemment les avancées technologiques apportées par la BE6 de base. Dans le désordre, on trouve une mesure de la température plus précise du processeur lui-même, le support de l'Ultra DMA 66 grâce à un processeur de chez Hight Point Technologies et des réglages du bus (FSB ou Front Side Bus en anglais) toujours plus grands pour faciliter l'overclocking.

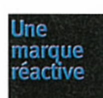


Modèle BF6, version « light » de la BE6-II



Des nouveautés appréciables

Au chapitre des nouvelles fonctions, la plus importante est sans conteste le tout nouveau SoftMenu III. Inclus dans le BIOS, ce programme a déjà fait la joie des bidouilleurs de PC dans ses versions précédentes et devrait continuer à ravir les amateurs de flambée de processeur. Cette version permet, grâce aux changements matériels effectués sur la carte, de régler la vitesse du FSB de 84 à 200 MHz par pas de 1 MHz. De quoi exploiter au maximum la plupart des processeurs, même s'il y a de grandes chances que vous ne passiez jamais les 133 MHz. Les autres fréquences disponibles sont les classiques 66, 75 et 83 MHz. Si on cherche vraiment la petite bête, on pourrait regretter qu'il soit impossible d'incrémenter la vitesse du FSB aussi finement entre 75 et 83 MHz.
Autre bon point du SoftMenu III, il fait des suggestions plutôt intelligentes lors de la modification manuelle des réglages. Si vous choisissez une vitesse de FSB de 133 MHz, il va vous indiquer qu'il ne serait pas idiot d'utiliser les diviseurs de vitesse pour les bus AGP et PCI, histoire que vos cartes adorées ne fassent pas planter le PC dès le démarrage. Côté design, la BE6-II est plutôt bien conçue, même si l'inclusion de quatre connecteurs IDE (2 classiques UDMA 33 et les 2 UDMA 66) implique qu'il faudra parfois un peu de patience pour brancher toutes les nappes des disques durs. Autre petit souci, les DIP switches qui font leur apparition sur cette carte sont assez mal placés. Ces derniers servent éventuellement à désactiver les fonctions du SoftMenu et à régler la fréquence du processeur de manière hardware, ce qui peut être utile dans les entreprises, ou en cas de plantages lors de tentatives d'overclocking un peu osées.



Une marque réactive

Je passe rapidement sur les « performances » de ces cartes mère : cela fait un bon moment que tous les modèles disponibles sur le marché équipés du chipset BX évoluent à moins de 1 % de différence les uns des autres. Le point particulièrement positif d'Abit est leur rapidité de réaction aux problèmes éventuels. Les mises à jour des BIOS et des drivers sont nombreuses, les sites FTP ou Web faciles d'accès (www.abit.nl) et tous disponibles en français. Même les documentations des différents modèles sont traduites et très bien faites. De quoi se lancer dans le montage de son premier PC sans paniquer. Ce genre de « plus » associé à l'excellente qualité de ces produits font que je vous recommande ces cartes mère sans hésiter. Seul regret, aucune carte mère pour Athlon n'est prévue mais j'attends avec impatience les premiers modèles de la marque à base de chipset i820 !

CONCOURS

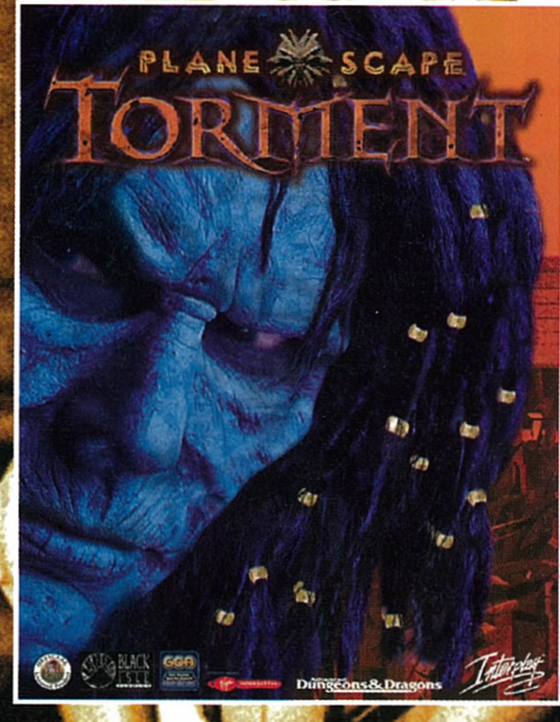
GAGNEZ DES JEUX PLANESCAPE TORMENT











Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.









SUR LE 3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 29 FÉVRIER 2000. GAGNEZ 24 JEUX.

Histoire de fêter l'an 2000, la plupart des prix sont à la baisse ce mois-ci. J'en connais qui vont se faire plaisir avec une petite GeForce dans pas longtemps : des modèles SDR à moins de 1 300 F, c'était de la science-fiction au moment des tests ! Vu les résultats décevants d'ATI avec la Rage Fury Maxx, Nvidia reste en position de force. La RAM aussi continue de baisser, tout comme les modems. On en trouve des très bons pour 200 F, de nos jours. Bon, on n'a toujours pas nos voitures volantes, on se console comme on peut...
Doc Caféine

top HARD









L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie. Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif ; mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 F (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 F, la config 3 environ 16 000 F (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

La carte mère

La solution d'un PC à base de carte mère Super Socket 7 est maintenant à proscrire. Tout nouveau PC digne de ce nom devra disposer d'une carte mère équipée d'un chipset Intel BX ou compatible (VIA Appolo Pro 133 par exemple), voire i820 quand ce produit sera enfin disponible. Seul ce dernier permettra une évolution de la machine à moyen terme vu qu'il est censé remplacer le BX. Du côté des cartes mère Slot A destinées à accueillir un Athlon d'AMD, Asus a fait un très bon boulot avec la K7M (1 200 F environ).

Config 1 Abit BH6 (Slot One), environ 700 F TTC ou MSI 6163 (Slot One) environ 700 F TTC

Config 2 Abit BF6 (Slot One), environ 850 F TTC

Config 3 Abit BE6 2.0, environ 1 100 F TTC (Slot One + UDMA66) ou ASUS P3B-F environ 1 000 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont maintenant à choisir vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA 66 devient quasi omniprésent, ce qui n'est pas un problème vu qu'il est possible d'utiliser ces disques durs sur de l'UDMA 33 sans souci.

Config 1 IBM 9,1 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 900 F TTC.

Config 2 IBM 13,5 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 000 F TTC

Config 3 IBM 22 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 700 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau en étoile avec un Hub (voir Joystick n° 98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont dans ce cas le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link 10/100 : environ 200 F TTC

La carte son

Entre les cartes SoundBlaster Live 1024 et les modèles à base de Vortex 2 (VideoLogic Sonic Storm et Diamond MX300 par exemple), le choix vous revient puisque ces cartes sont très proches en termes de qualité (voir Joystick n° 107). Malheureusement, la plupart des magasins ne proposent que les modèles de chez Creative Labs.

Config 1 SoundBlaster Live 1024 ou Aureal Vortex 2, environ 400 F TTC

Config 2 SoundBlaster Live! complète, environ 1 300 F TTC

Config 3 SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 600 F TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Les derniers lecteurs de DVD-Rom permettent de lire les CD-Rom en 32X ou 40X. Le Pioneer DVD 114T (insertion par tiroir) vient remplacer le 103 en haut de gamme. Il lit les DVD en 10X et les CD en 40X. De plus, il ne pose plus de problème de « dézonnage » pour ceux qui veulent vraiment lire des DVD en provenance de toute la planète... Suffit de chercher sur le Net !

Config 1 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 40X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 Lecteur de DVD IDE Pioneer 114T (10X et 40X), environ 700 F TTC

Config 3 Lecteur de DVD SCSI Pioneer U03S (6X et 32X), environ 1 000 F TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois, n'hésitez donc pas à investir un peu. En plus, c'est un des éléments clés de votre machine !

Config 1 17 pouces Iiyama A704HT environ 2 200 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 2 17 pouces Iiyama A702HT environ 2 500 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 3 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 100 F TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec leurs équipements.

Config 1 ELSA Microlink 56K Interne, environ 200 F TTC

Config 2 Sporster Message Plus externe de 3Com, environ 650 F TTC

Config 3 Message Pro externe 56K de 3Com, environ 800 F TTC

La carte vidéo

En attendant les prochaines 3dfx (qui ont intérêt à être très bonnes vu leur retard sur la concurrence) et la prochaine génération de Nvidia, le choix redevient assez simple vu les prix. Nvidia règne en patron sur la marché des joueurs pour le moment, avec des rapports qualité/prix très intéressants.

Config 1 Carte AGP à base de TNT2 Ultra, environ 1 000 F TTC

Config 2 Carte AGP à base de GeForce 256 SDRAM, entre 1 200 et 1 700 F selon les modèles et la RAM (16 / 32 Mo)

Config 3 Creative Labs Annihilator Pro (GeForce 256 DDR), environ 1 950 F TTC

La RAM

Ha, les fabricants de RAM vont nous faire aimer l'an 2000, eux ! Les prix continuent gentiment de baisser et reviennent dans des fourchettes très acceptables. Plus aucune excuse pour vous traîner avec 64 Mo... N'oubliez pas qu'il vaut mieux dépenser plus et être certain de la qualité de sa RAM : achetez de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes.

Config 1, 2 et 3 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz / 133 MHz, de 1000 F à 1200 F TTC selon les magasins et la marque.

Le processeur

Le choix se résume entre AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur : K6-3 ou K7 chez AMD, Celeron ou PIII chez Intel. Les meilleurs rapports performances/prix pour le jeu sont maintenant dans le camp d'AMD, et l'arrivée de cartes mère K7 performantes renforce encore l'attrait d'une solution à base de processeur Athlon.

Config 1 Celeron 500 (socket 370), 1 100 F TTC environ

Config 2 Athlon 500 (1 500 F TTC) ou Pentium III 500, environ 1 750 F TTC

Config 3 Pentium III 650 MHz (environ 5 000 F TTC) ou Athlon 650 MHz (environ 3 800 F TTC)

Notre ultime année avant le XXI[e] siècle est déjà bien engagée, et sans difficultés majeures côté micro-informatique. Tous ceux qui prédisaient les pires catastrophes pour cause d'An 2000 sont partis rejoindre Paco Rabanne au salon du ridicule. Ce n'est pas nouveau : bugs, plantages et crashes système ont toujours suivi l'informatique personnelle de près, exigeant de l'utilisateur un minimum de connaissances pour faire face. Que vous affrontiez une situation de crise, que vous optimisiez votre ordi ou que vous souhaitiez juste vous informer sur les dernières technologies PC, « Le Delco » est là pour vous aider. Envoyez vos questions techniques, suggestions, commentaires, etc.

C'est le Delco, 124 rue Danton, TSA 51004, Levallois-Perret Cedex.

C'est le Delco

DE LA MULTI-LECTURE DE CD-ROM

Lorsqu'un lecteur de CD-Rom est qualifié de « multi-read » (1), cela signifie qu'il est capable de lire tous les formats de CD existants, y compris les CD-RW (Compact Disk ReWritable, ou CD réinscriptible). En général, les mécaniques d'une vitesse de 24X ou plus sont de type « multi-read ». La difficulté à lire des CD-RW vient de la composition différente de la couche acceptant les données : elle réfléchit moins la lumière qu'un CD-Rom standard, d'où les problèmes de relecture sur les vieux lecteurs.

APRÈS L'HEURE, C'EST PLUS L'HEURE

Les horloges qui retardent sont un problème assez courant sur PC. Ce défaut peut devenir ennuyeux à la longue, spécialement pour les usagers du Net, car de nombreux documents existent d'après l'heure du PC. Par exemple, une mauvaise date/heure sur un courrier électronique, ou lors du postage d'une nouvelle, amène divers inconvénients (si votre correspondant classe ses messages par date, il risque de rater votre lettre...) allant jusqu'au refus du message, s'il est jugé trop ancien. Ce type de dysfonctionnement peut avoir plusieurs causes...

- Un ou plusieurs logiciels buggués fonctionnant en tâche de fond (lancés automatiquement au démarrage de Windows et s'exécutant en même temps que vos applications habituelles, par exemple l'antivirus). Pour tester cette hypothèse, le plus simple est de désactiver tous les programmes fonctionnant en tâche de fond (2), mettre l'horloge à l'heure et laisser l'ordinateur allumé, à vide, pendant une longue durée (une bonne nuit ou plus). Testez à nouveau la précision de l'horloge. Si elle ne retarde plus, une des applications est coupable. Il vous reste alors à répéter la procédure en activant en tâche de fond un des programmes suspects à la fois, jusqu'à reproduire le défaut.
- Une pile de CMOS usée ou déchargée, par exemple. En effet, lorsque le PC est éteint, cette pile (ou batterie, selon les cas) placée à même la carte mère, alimente à la fois la mémoire CMOS contenant les paramètres du SETUP, et l'horloge donnant l'heure qui équipe systématiquement tous les PC. Les piles « bouton » utilisées ont une grande autonomie (au moins 4 ou 5 ans, souvent plus) mais finissent par se vider à la longue. Si la carte mère est équipée d'une batterie, elle peut parfaitement tomber en panne, ou perdre sa capacité. Un remplacement de la pile/batterie guérira alors le retard d'horloge (attention, notez sur un papier tous les paramètres de votre SETUP avant d'ouvrir le PC pour remplacer la pile. Il faudra les ressaisir une fois l'opération effectuée). Localiser la pile est normalement aisé ; en cas de doute, reportez-vous à la notice de la carte mère.
- Dans le cas où vous désirez quand même employer un programme qui détraque la pendule, il existe une solution : corriger régulièrement votre horloge par le recours à un utilitaire de remise à l'heure automatique. En effet, plusieurs services Internet (principalement américains) existent, qui fournissent l'heure gratuitement. Il suffit qu'un petit programme synchronise automatiquement votre horloge PC sur la pendule Internet à chaque session de « surf » pour être

débarrassé des retards importants. Ce qui ne gâche rien, l'heure fournie est celle d'horloges atomiques de grande précision. Ces petits utilitaires existent en grand nombre (selon les cas en shareware ou freeware : Klox, AtomTime, Sync-It, Tardis...) et sont facilement obtenus sur tout service de téléchargement digne de ce nom.

FAT32 CHERCHE PACS AVEC WIWI 95

Le formatage et l'emploi de disques durs avec des FAT 32 bits n'est possible qu'à partir de la version OSR2 de Windows 95 (les tout premiers Windows 95 ne fonctionnaient qu'en mode FAT 16 bits, tout comme le DOS 6.2), et bien sûr avec Windows 98/2000.

FANTAISIE EN PLEIN DANS LE BIOS

Quand on met à jour sa carte mère, à l'aide d'un processeur plus récent, il est courant qu'il ne soit pas reconnu pour ce qu'il est, et que s'affichent au démarrage du PC des messages plus ou moins fantaisistes sur l'identité du processeur installé. Sans compter que - ce qui a encore plus le don de rendre perplexe - la fréquence de fonctionnement du processeur affichée n'est pas forcément celle attendue. Ce phénomène surprenant est dû bien entendu au BIOS de la carte mère, trop ancien pour « connaître » le nouveau type de processeur greffé sur votre machine (3). Pour déterminer le type de processeur installé, le BIOS lit sa « fiche signalétique » (CPUID, voir Joy n° 96) gravée directement dans le silicium du CPU. Si elle ne correspond pas à celles qu'il connaît, il prendra ce qui lui semble le plus proche. Pour la fréquence, il extrapole généralement à partir de ce même CPUID (un test de la cadence réelle CPU est envisageable, bien qu'inexistant sur les vieux modèles de cartes mère). Quel que soit le type de processeur reconnu, ce qui détermine vraiment la cadence de fonctionnement sera toujours la position des cavaliers de fréquence et de multiplicateur sur la carte mère, ou la configuration de ces mêmes options dans le SETUP pour les cartes mère dotées de réglages par logiciel. Bref, rien n'oppose l'affichage d'un message « K6 300 » au démarrage, au bon fonctionnement d'un K6-II à 400 MHz, idem pour les PII/PIII/Celeron). Le meilleur moyen de vérifier que la puce fonctionne bien comme prévu est d'employer un ou plusieurs programmes de « benchmarks », comme Sisoft Sandra, 3DMark 99, Norton SI, ...
et de comparer les performances du nouveau processeur à celles obtenues par l'ancien. De plus, ce type de programme de test fournit souvent les valeurs obtenues par les processeurs les plus courants, ce qui permet de se faire une idée facilement.
- Évidemment, le « flashage » avec une version plus récente du BIOS a des chances d'aider à identifier convenablement le CPU. Cette opération n'est pas toujours indispensable au bon fonctionnement du PC, mais permet d'exploiter les nouvelles possibilités de la puce. En effet, dans une même famille, les processeurs sont normalement compatibles de manière descendante, c'est-à-dire que les modèles les plus récents comportent et « comprennent » toutes les instructions des anciens et y ajoutent éventuellement de nouvelles fonctions. À part dans le cas des grandes marques de cartes mère, la localisation d'images de ROMS BIOS ou d'utilitaires de flashage n'est pas toujours simple sur le Net. Une solution de secours est d'aller directement sur le site du créateur du BIOS (www.megatrends.com pour AMI, www.award.com pour...), mais il faut savoir que les fabricants de BIOS fournissent des versions « génériques » de BIOS aux constructeurs de cartes mère, qui les adaptent ensuite à leurs produits. C'est pour cela qu'il reste préférable d'obtenir le BIOS du constructeur de la carte mère. Avant de partir à la chasse au BIOS, prenez tout d'abord note du type, numéro et version de BIOS. Ces informations s'affichent juste au démarrage de l'ordinateur, généralement dans le coin haut gauche, plus rarement en bas d'écran. Un excellent site en anglais pour tout ce qui a trait au BIOS, numéros de série de Rom, utilitaires de flashage, au http://www.ping.be/bios. Et n'oubliez pas que le « flashage » reste une opération délicate. Entourez-vous d'un maximum de précautions.

MÉMOIRE SDRAM SPÉCIALE ATHLON ?

Non, bien que l'architecture des PC basés sur les processeurs slot A (Athlon) soit innovante, elle continue d'utiliser de la mémoire centrale SDRAM standard à 100 MHz (PC 100). Effectivement, comme vous nous le signalez, les cartes mère Athlon actuelles possèdent bel et bien un bus fonctionnant à 200 MHz, mais c'est uniquement le bus frontal (FSB, l'ensemble de connexions reliant le processeur au chipset) qui est concerné. Et en fait, s'il fournit un débit équivalent à 200 MHz, il s'agirait d'un bus fonctionnant avec une horloge à 100 MHz, mais capable de transmettre 2 données par cycle d'horloge (mode DDR, double data rate), soit l'équivalent d'un bus classique cadencé réellement à 200 MHz. À ce sujet, les futures cartes mère Athlon qui supporteront des fréquences de bus mémoire de 133 MHz (acceptant donc de la SDRAM PC133) auront donc un bus frontal travaillant à l'équivalent de 266 MHz. La taille de mémoire centrale maximale acceptée par les systèmes Athlon actuels est de 768 Moctets (3 supports DIMM). Eh non, pour l'instant, il n'est apparemment pas prévu d'utiliser les nouvelles mémoires RDRAM d'Intel (dont les prix sont encore très élevés de toute manière). Pour répondre à votre dernière question, oui, le cache de niveau 2 de l'Athlon est assez similaire à celui des Intel Pentium II/III. Comme ces derniers, il est d'une taille de 512 Ko, et implémenté sur la carte microprocesseur, et non directement dans le silicium du processeur ; il fonctionne à une fraction de la fréquence du CPU. Ce dernier point présente d'ailleurs une innovation intéressante : la fréquence de fonctionnement du cache de l'Athlon est programmable, et non fixe comme sur les PII/PIII. En fonction de la fréquence du processeur, la carte mère se charge d'appliquer le diviseur de fréquence adapté (1/3, 1/2, 3/4, 1/1). Nul doute que cette possibilité simplifie la mise au point par AMD de versions encore plus rapides d'Athlon (le modèle 800 MHz devrait déjà être disponible). Les bidouilleurs adeptes du surcadençage devraient également apprécier (l'un des facteurs limitant la fréquence de fonctionnement d'un CPU est souvent la vitesse maximale du cache mémoire N.2...).

Notes:

(1) À ne pas confondre avec la fonction « multi-session », où le disque CD-R (un CD-R est un disque vierge, un CD-ROM est un CD déjà gravé) peut être gravé et utilisé à divers degrés de remplissage. Il est alors rempli progressivement, mais toujours sans aucune possibilité d'effacement des données inscrites.

(2) Pour empêcher le lancement de tout programme fonctionnant de cette manière, allez dans le dossier Démarrage ou équivalent de Windows (dossier Programmes) et videz-le provisoirement, ou mieux : appuyez sur Ctrl+Alt+Del pour faire apparaître une boîte de sélection. Voilà tous les programmes s'exécutant sous Windows à ce moment. Utilisez « fin de tâche » pour désactiver une à une toutes les applications, sauf Systray et Explorer, indispensables à Windows 98. Attention, on ne peut fermer qu'un programme à la fois ; aussi, il faudra appeler la boîte de sélection plusieurs fois de suite avec Ctrl+Alt+Del.

(3) Du moment que le processeur installé est compatible au niveau brochage/signaux avec votre ancien CPU, et que la carte mère lui fournit les tensions d'alimentation attendues, il n'y a aucun risque de destruction du processeur ou de la carte mère. Au pire, il y aura des plantages pour des causes purement logicielles.

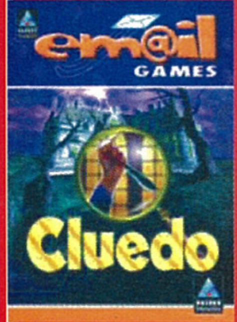


@dd-on gr@tos pour Unre@l

Brandon Reinhart, d'Epic vient d'annoncer un pack d'expansion pour le jeu Unreal Tournament. Ce dernier fourmille de bonus en tout genre. Par exemple, non content de rajouter de nouvelles cartes ou personnages, il offrira un système basé sur les Runes. Celles-ci seront représentées sous formes de reliques qui seront en fait des power up. Entre autres choses, on trouvera la relique de force doublant les dégâts, la relique de défense les divisant par deux, la relique de régénération qui donnera au joueur dix points de vie toute les deux secondes, la relique de vitesse qui augmentera la vitesse de déplacement par 30 %, et la relique de rédemption qui téléportera un joueur venant de mourir hors d'une zone de combat et le ressuscitera avec tout son matériel. On trouvera aussi la relique de vengeance qui fera apparaître un crane au-dessus du cadavre du joueur ; celui-ci explosant une seconde plus tard avec un blast énorme. La relique lapin quant à elle matérialisera un lapin au-dessus de la tête du joueur qui aura l'air bien malin. Bon, sans vouloir faire ma langue de pute, je dirais que ça n'a rien de très original. À l'heure où vous lirez Joy, le pack sera peut-être déjà sorti. Bien entendu, celui-ci est gratos, ouf.

HasbrO touché-coulé

Hasbro, la boîte la plus innovante dans le milieu du non-jeu, vient de renouveler le play by e-mail. La grosse nouveauté, c'est qu'au lieu de se retrouver à jouer à un obscur wargame par correspondance, on se retrouve devant des grands classiques comme le Cluedo, le football, X-com (qui n'aura pas survécu bien longtemps au rachat de Microprose par le groupe), Risk, Monopoly et... la bataille navale. Actuellement, le système a plus de 100 000 participants faisant de cette gamme le plus gros système de jeu multiplayer existant.





La horde des adorateurs de Diablo trépigne en attendant l'arrivée du Messie, le très attendu Diablo 2. Pour les faire patienter, rien de plus simple que d'aller faire un tour sur un chouette site francophone : www.judgehype.com

NeT NEwS

ALORS QUE NOUS SERIONS BIEN PLUS INSPIRÉS EN VOUS PARLANT D'UNREAL TOURNAMENT OU DE L'ADSL, LA RUBRIQUE RÉSEAU CONTINUE À S'ÉGARER DANS DES SUJETS FARFELUS. AU PROGRAMME DES PAGES QUI SUIVENT : COUNTER-STRIKE BÊTA 5, UNE INTERVIEW DE GOOSEMAN ET DES DÉVELOPPEURS DU MOD MATRIX POUR HL, LA SECONDE PARTIE DU GUIDE SUR L'EXCELLENT AGE OF KINGS. AH SI TENEZ, UN COMPARATIF QUAKE 3/UNREAL TOURNAMENT ET PLEIN D'AUTRES TRUCS MULTIJOUABLES. MAIZOFAITE, OÙ EST DONC PASSÉ LE PAS NET ?

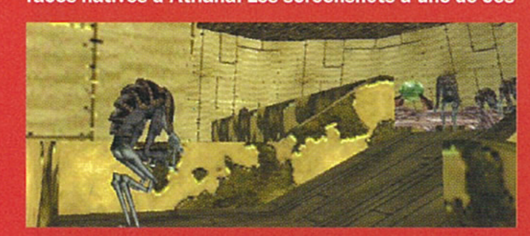
iansolo@joystick.fr

télex

Pour les fans de Midtown Madness, une adresse en français où trouver utilitaires et nouvelles maps : http://perso.wanadoo.fr/au.rivage/midmad/

Gueule D'escarGOT

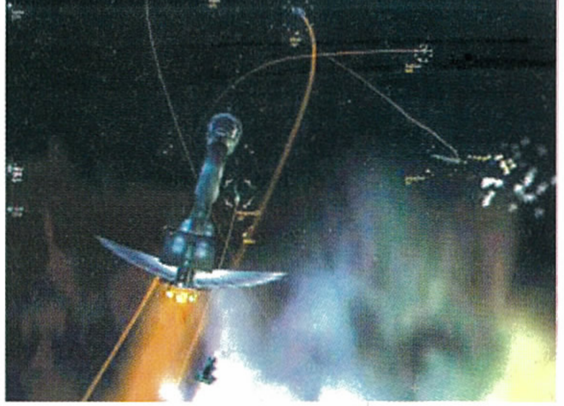
Il y a quelques mois, on vous avait parlé d'Atriarch, un jeu multijoueur massif dans un univers de science-fiction complètement délire. La chose commence à prendre tournure et on sait désormais que le joueur pourra incarner l'une des cinq races natives d'Atriana. Les screenshots d'une de ces





races viennent de tomber. Les Lokai représentés ici sont les cartographes et les explorateurs du monde. Vu leur apparence, on se demandait bien ce qu'ils pouvaient faire d'autre. www.atriarch.com.





Allegiance

A l'heure où vous lirez ces lignes, vous pourrez vous précipiter au http://www.microsoft.com/games/allegiance/home.htm pour voir s'ils n'accepteraient pas plus de monde pour le bêta test d'Allegiance, le jeu en réseau d'action spatiale de Microsoft. Alliegance est un jeu d'arcade 3D où les joueurs peuvent piloter et customiser de nombreuses sortes d'appareils. Ces derniers ont des tailles, des fonctions et des formes très variables puisqu'ils vont du vaisseau de reconnaissance jusqu'au gros croiseur de bataille. Les joueurs peuvent aussi combattre à plusieurs à l'intérieur du même vaisseau, à différents postes : pilote, canonnier, commandant de base, investisseur, amiral de flotte et j'en passe. Une partie peut accueillir des centaines de joueurs en deathmatch ou en jeu coopératif. Le jeu fait la part belle aux clans et aux célébrités locales, en instaurant un système de renommée et de médailles. Les joueurs les plus connus de tout le bêta test feront partie de l'univers dynamique du jeu final. Allegiance introduit aussi des éléments scientifiques, comme la recherche de nouvelles technologies ou l'exploration. L'espace dans lequel nous allons voler contient divers corps stellaires comme des trous noirs, des astroïdes des nébuleuses ou des wormholes. Le jeu fera aussi la part belle au commandement : un joueur pourra incarner un officier qui donne des ordres lorsqu'une équipe atteint une trentaine de membres. Celui-ci, commandant une base spatiale, sera chargé de coordonner les équipes et les escadrilles en leur demandant par exemple d'explorer un quadrant. Les officiers supérieurs comme les autres joueurs du jeu pourront utiliser la vue à la troisième personne de tous leurs alliés, ayant ainsi une bonne vision stratégique de l'ensemble du jeu, et se transformer en belles poules mouillées. Les vaisseaux spatiaux seront personnalisables de A à Z, et on trouvera une quinzaine de châssis différents, à recouvrir d'une vingtaine de types d'armes. Le joueur pourra aussi bâtir des stations spatiales ou construire l'un des seize star destroyers disponibles. Des vaisseaux un peu plus spéciaux, tels que les corvettes invisibles, seront aussi implantés dans le jeu. Les graphismes de Alliegance valent largement le détour, comme vous pouvez le constater en jetant un coup d'œil sur les screenshots. Les effets 3D seront au rendez-vous, pour un jeu qui pourrait bien être le successeur de Wing Commander Prophecy dans ce domaine. Alliegance fonctionnera en Direct 3D , sera compatible Force Feedback, sortira vraisemblablement en mars, pour être joué exclusivement sur l'internet gaming zone. À l'heure actuelle, on ne sait pas sous quelle forme la version commerciale du jeu sera distribuée, mais il est certain que je resterai à l'attendre la langue pendante. Pour ceux qui souhaitent en savoir plus et profiter d'un guide assez exhaustif sur les vaisseaux et la façon de les piloter, le « alliegance vault » situé au http://alvault.ign.com/ sera l'endroit rêvé pour découvrir un jeu dont on n'a pas fini d'entendre parler.

télex

Un nouveau concours de cartes pour Heroes of Might and Magic III est en préparation sur le site Defeated Angels (un site frenchy, malgré le titre) : www.multimania.com/homm

Les nouvelles règles du jeu



Valve Software, Cisco et un provider Internet qui désire conserver son anonymat viennent de définir des standards techniques pour le jeu online. Le besoin s'en faisait cruellement ressentir depuis que les premiers jeux multijoueur massifs ont pointé le bout de leur nez avec tout leur cortège de problèmes : lag, désynchronisations and co. L'ensemble de ces spécifications est nommé Power Play et les créateurs espèrent qu'il va vite devenir un standard de l'industrie. La première phase d'implantation devrait se dérouler dans le premier trimestre 2000. Comment cela va-t-il se présenter pour nous ? Tout d'abord par une adaptation de certains jeux à Power Play. Ainsi, Valve va sortir une version PP de Team Fortress en guise de démonstration de force. La seconde phase se déroulera peu après si tout se passe bien avec Power Play 2, et apportera des temps de latence de modems très bas, du voice over data à gogo, et j'en passe. Power Play sera déployé aux États-Unis via RTC. D'autres développeurs se sont associés au projet comme Bioware, Ensemble Studios, Epic, Rage, Looking Glass Studios, Red Storm Entertainment, Ritual, Shiny, Valve et Volition. Bigre, tout le monde sauf moi. Pour tout savoir : http://www.powerplayinfo.com/

télex

Si vous souhaitez rejoindre une équipe qui cherche à développer un mod pour Half-Life sur le thème Vampire : www.multimania.com/hlvampire

1515 A.D.





Origin vient d'annoncer de très nombreux changements dans Ultima Online. On pourra les trouver à l'intérieur d'un pack commercial baptisé Ultima Online Renaissance (UOR). Celui-ci sera toutefois disponible pour les joueurs déjà inscrits au travers du très amusant système de patches des serveurs d'UO. Tout ceci se fera vers la fin mars. Entre autres choses, on trouvera dans Renaissance diverses fonctionnalités inédites. Parmi elles, une décentralisation géographique des styles de jeu : en gros, les PK à gauche, les gens normaux à droite. Il y aura aussi des serveurs spécialisés dans l'aventure de groupe, où des expéditions se formeront pour s'éclater à plein dans les mines de Serpent's Spine. Mais le gros point commun à tout ces serveurs sera une Intelligence Artificielle boosté à l'hélium pour les monstres et les NPC. Selon Origin, ceux-ci seront beaucoup plus futés et dangereux.

Réseau

VOICI LE DEUXIÈME VOLET DE NOTRE AIDE DE JEU RÉSEAU CONSACRÉE À L'EXTRAORDINAIRE AGE OF KINGS. CELLE-CI OFFRE DES CONSEILS GÉNÉRIQUES POUR LES ÂGES AVANCÉS AFIN DE BIEN METTRE LA HONTE À TOUS VOS PETITS CAMARADES DE JEU, JUSTE HISTOIRE DE LEUR FAIRE COMPRENDRE QUI EST LE VRAI MONARQUE ICI.

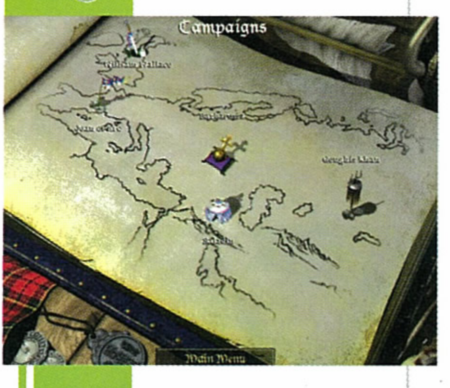
Age of Kings

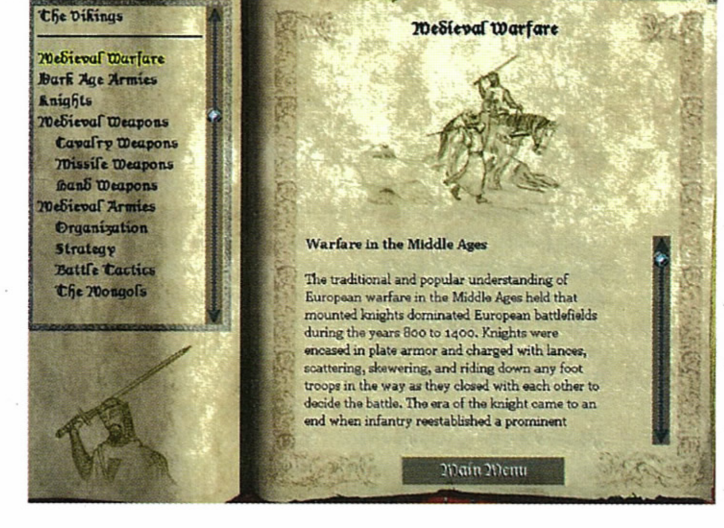
Age of kings

Bob Arctor

Vous venez d'entrer dans l'âge des châteaux avec tout ce qu'il peut comporter comme avantages : des chevaliers bien musclés et poilus, des constructions un peu plus solides, la possibilité de construire des défenses aussi longues que la muraille de Chine. Bref, c'est l'âge idéal pour exaspérer l'adversaire. Après avoir construit vos bâtiments-clés, comme le marché, soyez sûr d'entreposer pour l'hiver les deux ressources les plus importantes de cet âge : le bois et la pierre. Si tout se passe mal, comme c'est souvent le cas, vous ne devriez plus avoir que quelques carrières de granit et c'est bien fait pour vous. Si toutefois vous avez assez de pierres (plus de mille unités), il peut être intéressant d'aménager une défense autour







CivilsaTions et avAntages

Ceci est la suite du tableau du mois dernier qui expliquait les principaux défauts des différentes civilisations. J'attire votre attention sur trois civilisations souvent dénigrées au profit des Teutons ou des Byzantins.
Bretons : Les Bretons possèdent des avantages intéressants du point de vue de la nourriture. Leur principal avantage : leurs hôtels de ville, qu'ils payent la moitié du prix. Ainsi, il sera facile de s'entendre çà et là pour fonder différents foyers sur toute la carte et donc minimiser les risques. Ils possèdent aussi de bons archers, et l'avis de tous est qu'ils représentent la meilleure civilisation contre un peuple se basant essentiellement sur l'infanterie.
Japonais : Une civilisation justement tournée vers l'infanterie. À privilégier sur les cartes à tendance maritime. Les Japonais ont aussi des coûts de production assez réduits.
Vikings : Les Vikings possèdent de nombreux avantages lorsqu'il s'agit de pêcher le hareng. Ils pourront aussi s'épanouir très vite sur des cartes contenant beaucoup d'eau et peu de terre. Leurs piquiers excellents repousseront facilement les attaques de paladins.



de votre hôtel de ville pour prévenir les gros rushes d'armées qui ne manqueront pas de venir sonner à vos portes. L'idéal étant même de bâtir un double rang de murailles autour des endroits stratégiques, obligeant ainsi l'ennemi à s'y prendre à deux fois pour bousiller vos jolis créneaux. Cette méthode, dite « stratégie du iansolo », a été éprouvée par tous les constructeurs de merveilles du monde. Pour qu'elle fonctionne au maximum de ses possibilités, il faudra ménager un espace de deux ou trois cases entre chaque épaisseur de mur. La raison pour laquelle vous aurez à faire ça est que les balistes mettront bien plus longtemps à creuser une brèche dans celles-ci. Pour préparer le futur, dès que vous arrivez à l'âge des châteaux, construisez un monastère et envoyez les moines à la recherche de reliques.

L'ÂGE de RAISON

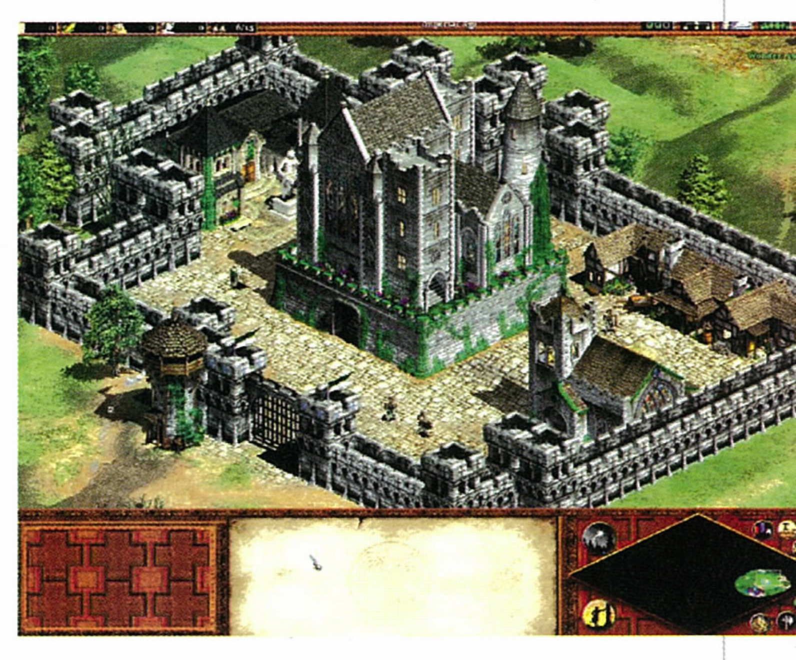
Partie 2





Le siège

Monter l'attaque d'une ville fortifiée est aussi hasardeux que dangereux. Veuillez tout d'abord à ce que votre armée soit constituée des trois corps : cavalerie, infanterie et archers. De cette façon, une unité aura tendance à diminuer les handicaps des autres : pendant que les fantassins prendront d'assaut les bâtiments ou les portes des villes, les cavaliers les protégeront contre les machines de siège et les archers. Un bon siège en bonne et due forme doit être susceptible de tenir longtemps. Inutile de masser une trentaine de cavaliers devant une ville bien défendue qui se feront d'ailleurs massacrer au premier affrontement venu. Non, l'idéal c'est de bâtir un peu au-delà de la ligne de vue de l'ennemi. Les tours de garde, sans être d'une grande utilité lors de l'attaque, auront le mérite d'offrir une bonne protection, et leur seule présence amènera l'ennemi à sortir de son antre pour mener une attaque contre elles. Le but de tout ceci est de construire une fabrique d'armes de siège à une petite distance du lieu à attaquer. D'elles sortiront toutes sortes d'engins de mort qui feront un sort aux défenses et à l'architecture ennemie. Dans le même état d'esprit, n'hésitez pas à construire toutes les bâtisses d'où partent des unités lentes comme l'archerie ou les baraques. Les étables quant à elles pourront rester dans la capitale tant la cavalerie est prompte à se rendre d'un endroit à un autre.



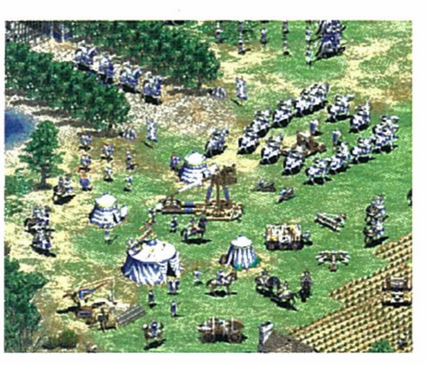
Même si vous ne comptez pas gagner avec cette condition de victoire, cela évitera qu'un seul joueur amasse tout ce qui se trouve au sol pour remporter une victoire immédiate et facile.

Un peu DE LOGISTIQUE

Après élaboration des défenses, il est indispensable de vous constituer une armée digne de ce nom. À ce moment, vous devriez atteindre votre nombre maximal d'unités, pour peu que vous l'ayez fixé au début de la partie à 75. Si ce n'est pas déjà fait, déléguez un paysan à la construction des maisons manquantes. Les deux éléments essentiels pour la création d'un contingent de militaires sont l'or et la nourriture. Pour cette dernière, il est essentiel d'avoir une production marchant quasiment toute seule : la chose est en pratique possible sur des cartes avec des zones maritimes importantes, où l'on tendra des nasses par dizaines après avoir épuisé toutes les ressources naturelles. À ce niveau, il est assez inutile de diriger toute sa production vers l'extraction de la pierre : si vous n'avez pas construit de défense à cet âge, il y a fort à parier que vous êtes déjà perdu, à moins d'être le meilleur ami de tout le monde tel un bel hypocrite. Répartissez donc vos ouvriers comme suit : mettez-en la moitié à bosser dans les fermes, habillez un quart en bûcherons et divisez le reste entre les mines de granit et d'or. Le bois va









La Merveille

L'une des manières les plus radicales de remporter une partie est la construction de merveilles. Un handicap principal à cela : le fait que vous commenciez à construire cette merveille sera annoncé à tous, et ces derniers ne manqueront pas de venir raser votre civilisation. À cette difficulté majeure doit s'ajouter le fait que la totalité de vos ennemis et amis s'allieront probablement contre vous pour l'occasion. Aussi, il faut de l'estomac pour se lancer dans cette aventure : avant de prendre une décision inconsidérée dans ce sens, évaluez les rapports de force et ne tentez rien si vous avez deux ennemis au moins aussi puissants que vous. D'autre part, pour bâtir une merveille, il faut un millier d'unités de pierre. Alors, ne tentez rien si vous n'avez pas au moins le double en réserve, de façon à construire les murailles dont vous aurez très certainement besoin. En effet, construire une merveille ne représente que le tiers du boulot, il faudra ensuite la défendre au péril de votre empire. Si vous êtes sur une carte maritime, il peut être très intéressant de la construire près des côtes pour peu que vous ayez une marine suffisamment consistante. Ainsi, des navires armés de bombardes pourront fournir une protection à distance inexpugnables s'ils sont eux-mêmes défendus par des navires incendiaires. Au milieu des murailles, il sera assez intelligent de placer des travailleurs susceptibles d'effectuer des réparations rapides. L'idéal est de les faire travailler par binômes, de façon à ce que l'ensemble de ces dernières ne soit pas réduit en purée par un tir de baliste bien ajusté.

commencer à devenir très important pour créer des engins de siège. Ces derniers deviendront vite votre seule possibilité pour partir à l'assaut de villes fortifiées. Il ne faut pas oublier non plus que, pour peu que vous soyez sur une carte à tendance « flotteuse », les fabuleux navires dotés de feux grégeois ou de bombardes ne se construisent pas avec de la pierre. L'âge des châteaux va nous permettre d'édifier de belles citadelles autrement plus impressionnantes que nos minables tours d'archers. La construction n'est ni très rapide (la faire bâtir par une dizaine de maçons débauchés pour l'occasion), ni très économique, mais les avantages apportés sont immenses : tout d'abord des unités d'élite, des balistes, une défense très dangereuse à courte portée et aussi une prestance assurée auprès des autres monarques. L'étape suivante indispensable est de construire l'upgrade meurtrière, permettant ainsi aux archers placés dans le château de tuer les unités situées juste au pied de celui-ci. Construire plusieurs de ces châteaux n'est pas la chose la plus intelligente à faire : au moment des attaques, pour qu'ils deviennent efficaces, il faudrait les garnir d'hommes que vous ne posséderez de toute façon pas ou plus. A contrario, au moment où vous menerez un siège contre une ville, il pourra être intéressant de construire un de ces bâtiments juste à côté de la cité en question. C'est bien beau mais ça coûte des tas de ronds. Ici, le micro management devient vite indispensable pour équilibrer les niveaux de ressources.
En effet, pour avoir une bonne économie, il ne faudra pas hésiter à changer la profession des paysans par poignées de dix, transformant des travailleurs en fermiers ou ces derniers en mineurs de fond aux mains sales.
Malheureusement, rien n'a été prévu pour automatiser les tâches des fermiers, et vous aurez constamment à revenir pour tout replanter. Aussi, au risque d'insister lourdement, je vous le répète : plantez toutes vos fermes en même temps et côte à côte.



Les uns contre les autres

Savoir contrer des unités est l'une des stratégies cruciales du jeu, à connaître. Age of Kings bénéficie d'un manuel particulièrement bien fait à ce sujet. Cela dit, quelques cas ont été oubliés : passons-les donc en revue. Les gros tas d'infanterie sont les plus faciles à repousser. La raison principale en est leur grande lenteur. L'autre raison est qu'ils ne peuvent pas combattre en se déplaçant. Ainsi, pour peu qu'on place devant eux une arme de destruction massive comme le trébuchet, le scorpion ou l'onager, (des unités qui peuvent paraître lentes, mais qui sont en réalité très efficaces), ils seront transformés en purée. Les paladins juchés sur leurs fiers destriers sont un problème autrement plus important : très rapides, fortement armés et dotés de bonnes armures, ils constitueront souvent le fer de lance des armées ennemies aux âges les plus avancés. La solution la moins coûteuse est certainement le piquier qui se fera un plaisir de réduire le jarret de leurs montures en bouillie. Le seul problème étant que ceux-ci doivent être au moins deux fois plus nombreux que leurs ennemis. Les trébuchets, balistes et autres armes de siège sont facilement réduits en poussière grâce à la charge des cavaliers. Pour peu que ceux-ci soient défendus, il suffira d'utiliser d'autres armes à longue portée assez mobiles tels que des bombardes.





VOILÀ UN DES MODS POUR HALF-LIFE
LES PLUS ATTENDUS DU MOMENT.
THE SHERMAN PROJECT N'EST PAS ENCORE SORTI
QU'ON L'ANNONCE DÉJÀ COMME
LE TUEUR DE COUNTER-STRIKE...

THE SheRmAN PROject

ackboo

On s'est bien amusé avec Rainbow Six, hein ? Et avec Rogue Spear aussi évidemment, mais Rainbow Six, ça reste quand même un sacré bon souvenir, avec les « tango down » et tout. L'objectif de The Sherman Project est de nous faire revivre les sensations de Rainbow Six sous la forme d'un mod multijoueur pour Half-Life. On retrouvera donc, à l'instar de Counter-Strike, les bons CT et les méchants terroristes qui se flinguent à l'aide d'armes réelles : Glock 17, Berreta, MP5, Car15, M16, PSG-1, bref, tout l'arsenal avec lequel nous nous étions déjà familiarisés sur Rainbow Six. Évidemment, les fusils de snipers seront de la partie, avec mode zoom et réticule pour bien viser la tête.
Bien sûr, les cartes spécifiques au mod miseront sur le réalisme des situations. Nous aurons même droit à la conversion de cinq maps originales de Rainbow Six, dont l'ambassade qui servait de décor à la première mission du jeu de Red Storm. Pour le reste, on parle de décors ayant pour thème une prison sur une île, un cinéma ou encore une gare ferroviaire.
Mais l'intérêt principal de ce mod n'est pas là. La grande originalité de The Sherman Project réside en effet dans les choix des programmeurs en matière de gameplay. Tout d'abord, il n'y aura pas d'otages à délivrer, ce qui devrait éviter les abus qu'on peut observer dans CS, du genre la grosse campeuse terroriste qui squatte un coin sombre à côté des otages pendant une demi-heure en shootant à bout portant et en fourbe toutes les victimes qui passent à sa portée. Ensuite, il n'y aura pas de système d'achat d'armes. Comme dans la réalité, les flics et les terroristes seront équipés de l'arme de leur choix, en la sélectionnant tout simplement dans un menu qui apparaîtra au début de chaque mission. Toujours au chapitre des originalités, le mod introduira pour la première fois dans ce type de jeu la gestion de la fatigue. Si un joueur court ou saute, il épuise sa barre d'énergie et doit attendre que celle-ci se recharge avec le temps pour entreprendre à nouveau ce genre d'action. Enfin, et là je sais que les fans de Rogue Spear vont faire un grand « aaaaaah ! », les joueurs auront la possibilité de se pencher légèrement à droite ou à gauche pour voir ce qui les attend derrière un mur ou au détour d'un couloir.
À l'heure où j'écris ces lignes (5h30 du matin, la vache !), The Sherman Project n'est pas encore disponible. La première date de sortie fixée par l'équipe de développement, le 1er janvier 2000, est pourtant largement dépassée, mais rassurez-vous, vu la qualité des photos d'écran qui circulent, on peut penser qu'il ne leur reste plus beaucoup de travail avant de pouvoir nous présenter une première version de leur mod.



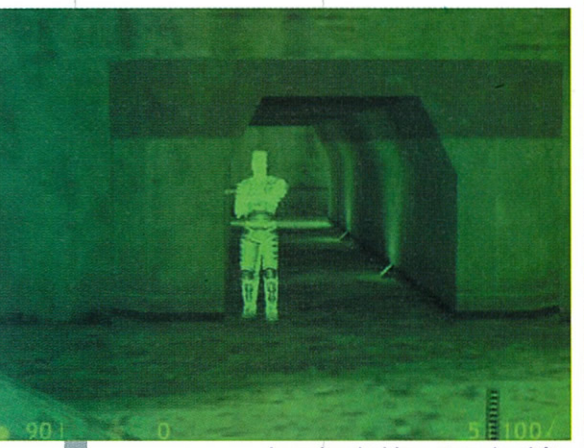
Un sniper qui prend la pose, mais en fait, il vise que dalle, parce que devant lui y a un mur, il fait juste ça pour se donner une contenance.





Les modèles sont, paraît-il, les plus beaux jamais vus dans un mod Half-Life. Là, un détenu de la prison de Ryker Island, une des cartes du jeu.





Le système de vision nocturne devrait être un peu plus utile que les Night Goggles complètement ratées de Counter-Strike.



SI LES COMPARAISONS ENTRE UT ET QUAKE 3 PULLULENT SUR LE NET, ON NE PEUT PAS DIRE QU'ELLES SIGNIFIENT GRAND-CHOSE POUR LE LONG TERME. LE VÉRITABLE SUCCÈS DE CES JEUX NE SE FERA PAS DANS L'IMMÉDIAT. IL NOUS FAUDRA EN EFFET ATTENDRE QUELQUES MOIS POUR POUVOIR COMPARER LA QUALITÉ ET LA QUANTITÉ DES MODS QUI LEUR SERONT DÉDIÉS, CAR LÀ RÉSIDE LEUR PRINCIPAL INTÉRÊT.

QUaKe 3 vs UnREaL TourNAmENt

LA GUERRE DES MODS

Pour l'instant, aucun mod n'est encore sorti, rien, niet, nib, que dalle. Pour UT, ils ne devraient pas tarder, il se peut même que le mod Rocket Arena soit disponible à l'heure où vous lirez ces lignes. Pour Quake 3 Arena, il va falloir attendre sûrement encore un peu, puisque le SDK (le kit de programmation nécessaire aux développeurs de mods) n'a pas encore été distribué par Id Software. Et pourtant, les annonces fleurissent, les grands projets s'échafaudent. Alors, on s'est dit qu'on allait faire un petit tour d'horizon des mods à venir, comme ça, pour prendre l'air.

LES MODS

Unreal Tournament

Le premier gros mod à être annoncé pour Unreal Tournament est Rocket Arena. Si vous êtes un vétéran de Quake 2, ce nom doit vous évoquer quelques excellents souvenirs. Rocket Arena est un mod mettant l'accent sur les réflexes purs : vous débarquez dans une carte généralement très petite et vicieuse, vous êtes dès le début armé jusqu'aux dents (en général d'un truc de type Railgun ou Rocket Launcher) et blindé de munitions, et devez abattre le copain d'en face qui fait des bonds tel un petit cabri farceur pour éviter vos projectiles. Simple, mais redoutablement efficace, puisque le fun est immédiat, il n'y a pas de « prise de tête », comme disent les jeunes dans les publicités pour les providers Internet. Notez que c'est Brandon Reinhart, un développeur maison de Epic, qui s'occupe du projet, ce qui devrait garantir une certaine qualité, loin de la programmation parfois artisanale qu'on peut voir sur certains mods.



Rocket Arena pour UT s'annonce particulièrement bien, puisqu'Epic collabore directement à son développement.

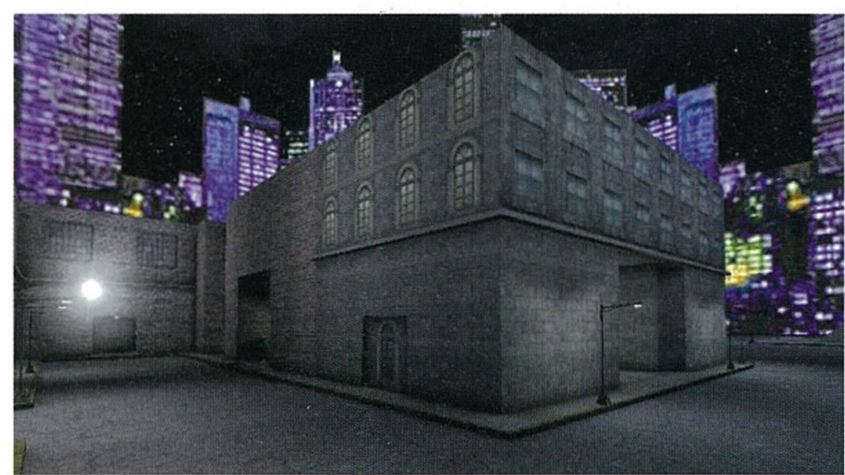


Second mod super attendu à donf (toujours le langage jeune dont je causais), Strike Force. Oui, il y a « Strike » dedans, comme dans un célèbre mod Half-Life où des terroristes se battent contre des petits gars de l'armée, vous voyez ce que je veux dire. Ce mod devrait reprendre tout ce qui a fait le succès de Counter-Strike, même si on devine qu'il y a beaucoup de boulot à faire, notamment du fait qu'UT, tout comme Quake 3, ne sait pas gérer par défaut la localisation des dégâts. Cependant, comme vous pouvez le voir sur les screenshots qui agrémentent ces pages, le moteur d'UT semble parfaitement adapté à l'affichage de cartes réalistes.

Continuons notre aventure dans le monde merveilleux d'UT avec Action, ce fabuleux mod ultra réaliste (pour Half-Life et Quake 2) qui ne sera finalement pas développé pour Quake 3, comme cela avait été annoncé dans un premier temps, mais pour Unreal Tournament. Action propose du deathmatch classique, mais avec des armes issues des vraies guerres de la vraie vie, et surtout une gestion géniale de la localisation des dégâts. On peut, par exemple, sniper la jambe d'un ennemi, le suivre dans sa fuite boitillante grâce aux tâches de sang qu'il laisse sur le sol, puis lui faire sauter la cervelle alors qu'il tentait de se faire un bandage planqué derrière une caisse. Oui, hein, ça donne envie. Aucune date de sortie prévue pour ce mod, mais l'équipe de programmeurs étant déjà rodée, on peut penser qu'ils ne tarderont pas à sortir les premières versions bêta.

Enfin, signalons l'existence d'Infiltration, un projet de mod pour UT, qui n'existe pour l'instant qu'à l'état de Mutator pour la version démo. Infiltration remplacera toutes les armes par des guns plus réalistes : Uzi, Beretta, MP5, Colt M4A1... et proposera un nouveau mode de jeu dont le but sera, pour l'équipe attaquante, de récupérer un CD et de le placer dans un ordinateur portable, sous

Ackboo


Strike Force.

QUELQUES URLS

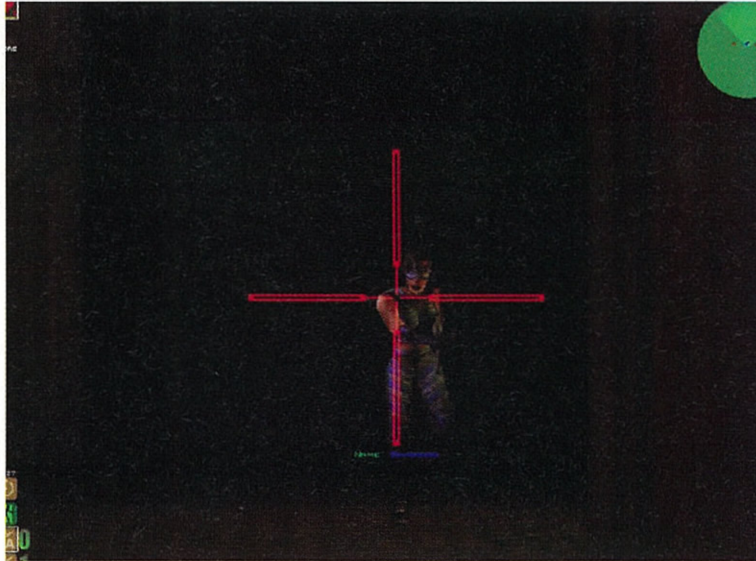
Rocket Arena Q3 : http://www.planetquake.com/servers/arena
Rocket Arena UT : http://www.planetunreal.com/arena/
Strike force : http://www.planetunreal.com/strikeforce/
Infiltration : http://www.planetunreal.com/infiltration/
Weapon Factory : http://www.captured.com/weaponsfactory/
Jailbreak : http://www.planetquake.com/jailbreak
Futur vs Fantasy : http://www.fvfworld.com/
Alliance CTF : http://www.planetquake.com/alliance

le feu de l'équipe des défenseurs, comme toujours composée de lâches. Les maps seront, elles aussi, plus réalistes, avec une base de sous-marins, une forteresse au sommet d'une colline, etc.

Les mods

QUAKE 3

La conversion de Rocket Arena est également prévue pour Quake 3. Le mod sera programmé par le créateur lui-même (au pseudonyme étrange de « crt »), qui se chargera aussi, en parallèle, de superviser le port pour Unreal Tournament.
Futur vs Fantasy 2 pour Quake 3 sera la suite de FvF pour Quake 2 et QuakeWorld. On y trouvera une demi-douzaine de classes de personnages, des power-up pour avoir des pouvoirs magiques de la mort et une flopée de nouvelles armes. Comme le laisse entendre le titre, le mod sera basé sur un affrontement entre des personnages futuristes (soldats, cyborgs, androïdes...) et d'autres tirés de l'univers de l'heroic-fantasy (ninjas, mages...).
Les styles de jeu proposés reprendront les grands classiques : deathmatch, team deathmatch et même le Capture the flag (CTF) qui pourra se jouer avec les armes et les classes FvF 2.
Parlons de CTF justement : on vient d'apprendre que les équipes des mods Loki's Minion CTF et Expert CTF allaient s'associer pour développer le CTF ultime sur Quake 3 : Alliance CTF. On y retrouvera le grappin, qui fait tant défaut au petit mode CTF implémenté dans Quake 3, ainsi qu'une série de runes donnant des pouvoirs spéciaux.
JailBreak est en train d'être converti pour Quake 3 par l'équipe qui l'avait programmé pour Quake 2. Ce mod rappelle un peu la balle au prisonnier, avec une grosse roquette dans le rôle de la balle. Les ennemis éliminés sont en effet emprisonnés dans une base, mais peuvent s'en échapper si un des leurs vient ouvrir la porte. Le but est d'emprisonner la totalité de l'équipe adverse pour la voir disparaître dans un bain de sang et être crédité d'un gros tas de frags. Très stratégique (OK, ça reste du Quake-like, mais quand même) et très très marrant à jouer, Jalibreak est un mod attendu de pied ferme.
Weapons Factory, lui aussi célèbre mod pour Quake 2, débarquera tout pareil sur Quake 3.


Infiltration pour UT.

Infiltration pour UT.







On retrouvera les nombreuses classes de personnages et leurs armes spéciales, le tout rappelant très fortement le concept de Team Fortress (avec des petites tourelles de défense que doivent construire des ingénieurs et tout et tout). Weapons Factory pourrait aussi être porté sous Unreal Tournament par la même équipe, mais rien n'a été annoncé officiellement.
Pour finir, signalons l'existence d'un mod en développement basé sur l'univers de Dragon Ball Z. On devrait pouvoir se fragger la gueule en incarnant Végéta ou Tortue Géniale. Enfin... un truc de ce genre. La bataille est donc serrée, mais quoi qu'il arrive, les joueurs ne seront pas les perdants. La compétition entre ces deux jeux devrait pousser ID et Epic à se surpasser pour attirer le maximum de mods de qualité. On le voit déjà avec Epic, qui soutient directement Rocket Arena, et John Carmack, programmeur principal de ID Software, qui fait preuve d'une étonnante disponibilité lorsqu'il s'agit de répondre aux questions des développeurs en herbe.

LA NOUVELLE MOUTURE DE NOTRE MOD PRÉFÉRÉ EST SORTI. CETTE NOUVELLE VERSION N'APPORTE RIEN DE FONDAMENTAL, MAIS DONNE À COUNTER-STRIKE UN CÔTÉ DE PLUS EN PLUS PROFESSIONNEL. ET CE N'EST PAS UN HASARD, PUISQUE LA COLLABORATION ENTRE VALVE ET LES DÉVELOPPEURS DE CS NE CESSE DE SE RENFORCER AU FIL DES BÊTA VERSIONS.





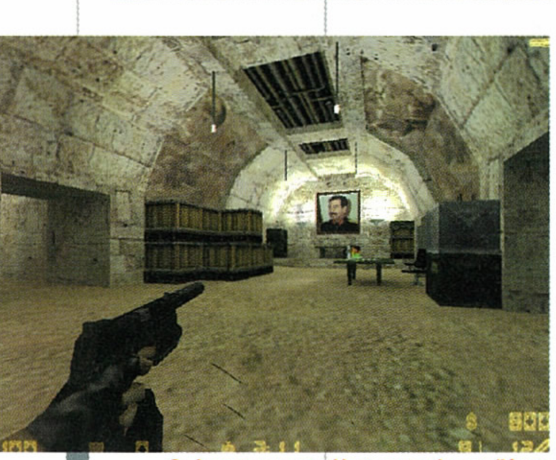




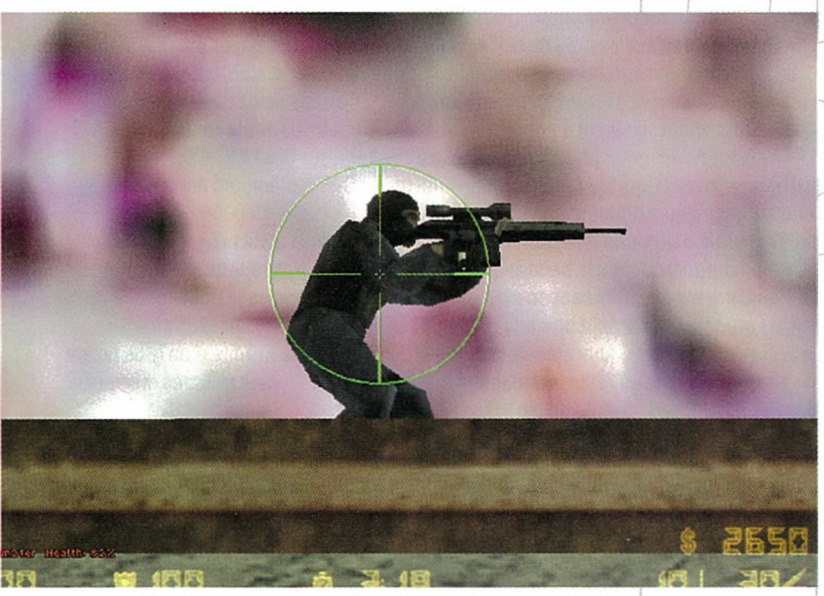
CoUNTER-StRIKe BÊTA 5

Comme d'habitude, nous avons droit à un nouveau gun, un fusil à pompe Benelli automatique capable de tirer à une cadence rapide, contrairement au premier fusil à pompe inclus dans CS. Cette arme se révèle très pratique pour arroser des groupes d'ennemis, puisque la dispersion des balles est assez importante, mais ne devrait pas modifier beaucoup l'équilibre du jeu. Les armes les plus utilisées devraient rester les fusils de sniper et les armes automatiques comme le MP5 ou le FN90.





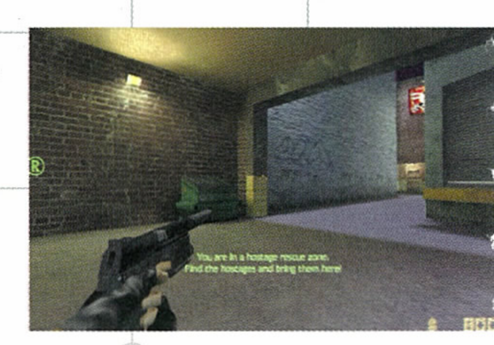
Cs_iraq est une carte chiante comme la mort. Il faut y jouer avec des équipes de 200 personnes minimum pour ne pas s'endormir avant de trouver son premier ennemi.



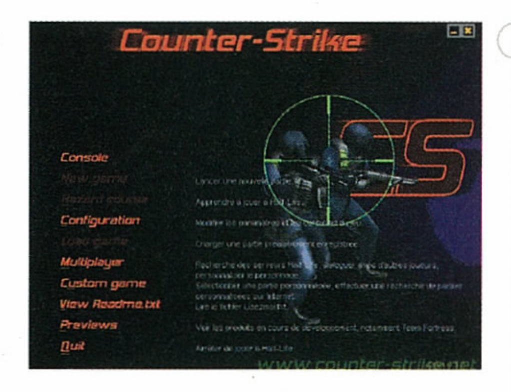
Lui là, il a dérouillé. Mais après, je me suis rendu compte que c'était en fait un coéquipier. Je me suis fait beaucoup d'ennemis comme ça à la rédaction.

ackboo

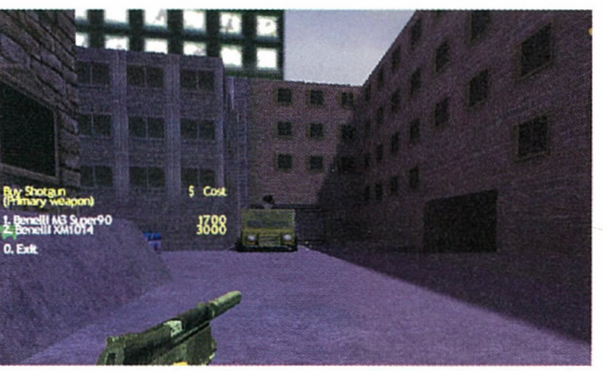
Trois nouvelles cartes font aussi leur apparition : deux cartes classiques et une carte dédiée au mode Defuse. Les cartes cs_iraq et cs_backyard sont assez belles (surtout backyard, avec de nouvelles textures magnifiques), mais ont un gros défaut qui tend à se répandre parmi les cartes CS : elles sont trop grandes et ne proposent pas de situations de jeu particulièrement intéressantes. On préférera donc continuer à s'amuser sur des cartes « valeur sûre » comme Assault, Militia ou Mansion dont certaines ont été légèrement modifiées. La carte de train, en revanche, est très bien faite et bénéficie des nombreuses améliorations apportées au mode Defuse : c'est donc la carte idéale pour s'initier à ce mode de jeu très marrant (surtout quand on bute au couteau un contre-terroriste occupé à désamorcer la







Le nouveau fusil à pompe Benelli XM 1014 est très efficace à courte portée, comme iansolo vient de s'en apercevoir à ses dépens. Tiens ian, ramasse tes intestins, là ! (Note de iansolo : Tsss, tsss, Ackboo, t'en es réduit à fragger en rêve dans la rubrique rézo ?)

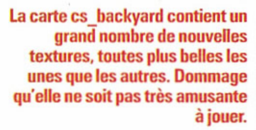


Pour acheter ses armes en début de partie, on dispose d'un délai de quelques secondes, durant lesquelles tous les joueurs sont immobilisés. Cela évite les rushes facile.

Quelques commandes à connaître

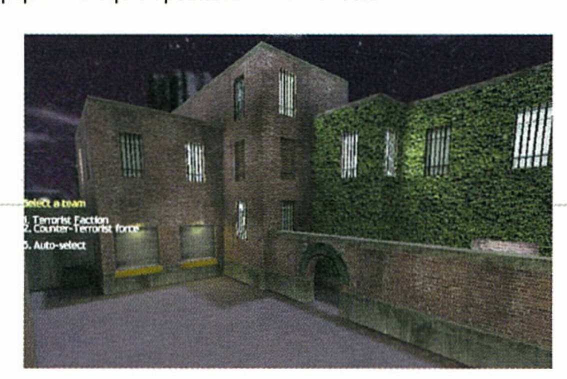
Pour afficher les scores de tout le monde, il faut taper à la console « cl_hidefrags 0 ». Pour désactiver le système d'aide, qui devient vraiment relou au bout d'un moment, il faut taper « ah 0 ». Pour ne plus afficher le briefing des maps après chaque chargement, il faut taper « dm 0 ». Enfin, pour désactiver l'affichage de ghosts (ce qui peut réduire le lag), il faut taper « ghosts 0 ».
Si vous avez des problèmes de lag depuis cette version de Counter Strike, il faut aller bidouiller le fichier config.cfg du répertoire cstrike pour améliorer la situation. Réglez le « rate » à 2500 si vous êtes en RTC, 5000 si vous êtes sur Numeris, et 8000 ou plus si vous avez le câble ou l'ADSL. Ensuite, donnez au « pushlatency » une valeur égale à –(ping/2). Si par exemple vous avez en général 150 de ping, réglez donc pushlatency à –75. Si vous avez 80, mettez –40, etc. Cela devrait améliorer la fluidité du jeu sur le Net.

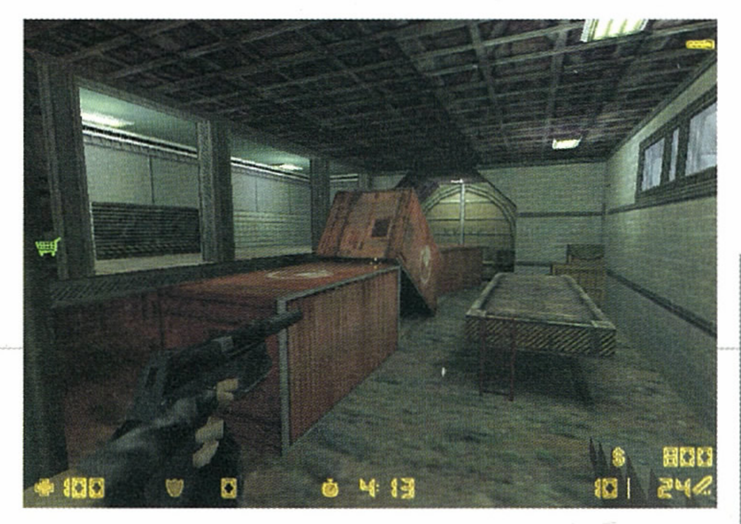
bombe qu'on vient juste de poser, ouais, ça, c'est rigolo).
Les nouveaux modèles de personnages sont bien réussis : les otages ont deux nouvelles skins, et les contre-terroristes s'enrichissent d'un nouveau groupe, celui du SAS des Britanniques (le modèle du GIGN devrait arriver bientôt, voir plus loin l'interview de Gooseman, le créateur de CS).
Mais les améliorations principales de cette nouvelle bêta viennent surtout d'une série de petits détails qui donnent à Counter-Strike un côté plus professionnel et plus fini. Tout d'abord, outre un manuel en HTML, un système d'aide intégré au jeu a été inclus. Il renseigne les débutants sur les principes de bases du jeu, ou sur ce qu'ils doivent faire face à un otage par exemple. Viennent ensuite toute une série de petits icônes sur le HUD, qui apparaissent lorsque le joueur se trouve dans une zone spéciale (zone d'achat ou zone de libération des otages). Une fois mort, on peut tromper l'ennui en choisissant de suivre en vue de dos un coéquipier. Cette dernière amélioration est vraiment sympa puisqu'on peut apprendre beaucoup en observant les techniques des autres joueurs tout au long d'un round. Enfin, d'autres petits détails viennent compléter la finition, comme les icônes dans la Scoreboard pour signaler qui est en vie et qui ne l'est plus, ou l'affichage de l'état de santé de ses coéquipiers lorsqu'on pointe le viseur sur eux.



La carte cs_backyard contient un grand nombre de nouvelles textures, toutes plus belles les unes que les autres. Dommage qu'elle ne soit pas très amusante à jouer.









QUELQUES QUESTIONS À GOOSEMAN, LE CRÉATEUR DE COUNTER STRIKE

Gooseman

Joystick : Quels sont les futurs projets pour Counter-Strike ? Est-ce que CS sera toujours un mod pour Quake-like, ou prévois-tu de développer un jeu à part entière, avec un nouveau moteur, basé sur le moteur de CS ?

Gooseman : Dans l'immédiat, je vais passer les 6 ou 8 prochains mois à finir CS. Nous comptons y inclure de nouveaux scénarios de jeu, de nouvelles armes, de nouveaux modèles (comme le GIGN français) et nous allons fignoler différents aspects de CS. Je n'ai pas encore pensé à convertir CS pour un moteur différent. C'est une idée à laquelle je réfléchirai après en avoir complètement terminé avec CS pour Half-Life.

As-tu des projets autres que Counter-Strike ?

Non, pour le moment je me consacre à 100 % à CS.

Quand penses-tu que CS cessera d'être une version bêta ? Quelle est la date de sortie prévue pour la version finale ?

Je pense que CS sera terminé quand je ne pourrai plus rien faire pour l'améliorer. Pour l'instant, je trouve qu'il y a encore beaucoup de choses à ajouter ou modifier.

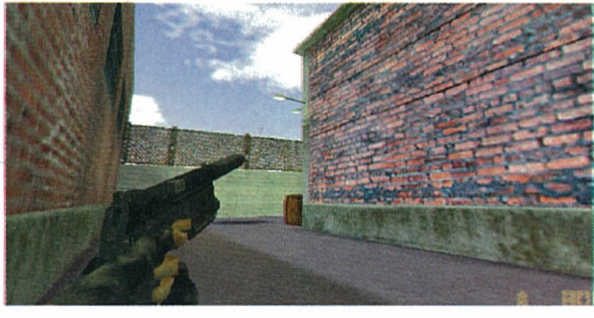
De quelle manière Valve et Barking Dogs (NDR : Barking Dogs est un studio de développement canadien qui a notamment assisté Valve sur Half-Life et Team Fortress Classic) te soutiennent-ils dans le développement de Counter-Strike depuis la bêta 5 ?

Ils m'ont fourni une aide énorme pour perfectionner certains éléments du jeu qui en avaient besoin. Ils ont aussi réparé quelques bugs et ajouté des caractéristiques à leur jeu qui me permettront de développer de nouvelles bêtas de CS.

Tu as déclaré récemment que tu ne souhaitais pas faire un mode CS pour UT ou Quake 3, parce que ces jeux ne géraient ni les animations par squelette, ni la localisation des dégâts. Si ces défauts étaient un jour corrigés par Epic ou Id Software, penses-tu que tu serais partant pour une conversion de CS sur ces jeux ?



Le développement de Counter Strike continue. Ici, un modèle de perso issu de la bêta 6, armé du tout nouveau Steyr Aug Assault Rifle.



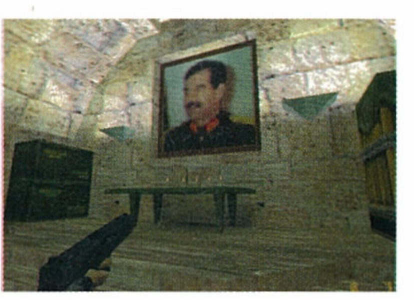
Je considère toujours que le moteur d'Half-Life est très robuste, et je ne vois pas pour l'instant l'intérêt d'en changer. J'y vois même plus de désavantages que d'avantages. Le seul reproche que je pourrais faire au moteur de Half-Life est la taille un peu trop petite des maps. J'aime beaucoup les immenses cartes de Unreal Tournament où le fusil de sniper est vraiment avantageux. Convertir CS sur Quake 3 demanderait énormément de travail, parce que Quake 3 est si loin de la réalité qu'il faudrait refaire une bonne partie du code et des textures pour que le moteur de Quake 3 convienne à un mod réaliste. Quand j'ai fait CS pour Half-Life, j'ai pu réutiliser beaucoup de codes et de textures du jeu original.

Es-tu maintenant programmeur à temps plein pour CS ou as-tu une activité annexe, comme les études ?

En ce moment, je programme à temps plein. Je viens aussi juste de finir mon semestre à l'Université (enfin je crois).

Est-ce que les développeurs de mods peuvent s'attendre désormais à vivre de leur travail, par exemple en étant sponsorisé, ou en affichant de la pub sur le site Web ?

Je ne pense pas que les gens feront des mods pour l'argent, parce qu'au début, il faut se financer soi-même, le temps d'avoir un projet vraiment intéressant qui puisse séduire les sponsors. J'ai commencé à travailler sur CS parce que j'aimais le concept, et je pense que c'est comme ça que commencent beaucoup de développeurs de mods.





Les mods semblent être une vraie aubaine pour les boîtes comme Valve, ID ou Epic. Que pourraient-ils faire pour faciliter votre travail ?

Je ne sais pas trop... Je sais que Valve soutient vraiment à fond les auteurs de mods. Ils ont répondu à toutes mes questions sur la programmation lorsque j'ai démarré le projet CS. Je pense qu'il est important que ces grosses compagnies nous laissent le champ libre et ne cherchent pas trop à nous dicter la conduite à suivre. Et c'est comme ça que Valve a agi. Ils m'ont laissé partir sur ma voie tout en me tendant la main dès que j'en avais besoin, ce qui est la meilleure chose que je pouvais demander.

Que penses-tu des autres mods pour Half-Life, Quake ou Unreal ? Y en a-t-il un qui te plaît particulièrement ? Qu'est-ce que tu attends des mods à venir ?

Je surveille de près le projet Sherman (NDR : The Sherman Project est un mod inspiré de Rainbow Six en cours de développement pour Half-Life). Ils ont vraiment de très beaux modèles de personnages. Les gens me disent que leurs modèles sont même supérieurs à ceux de CS. Je ne peux pas argumenter là-dessus. Ils sont vraiment très bons. J'ai aussi beaucoup joué à Action Q2, mais ces jours-ci, la seule chose à laquelle je consacre mon temps, c'est CS : pour jouer (un peu), et pour programmer. Oh, j'attends aussi avec beaucoup d'impatience le prochain Duke Nukem. Il a vraiment l'air fabuleux.

MaTrIx PoUR HALF-Life

ENTRETIEN AVEC UNE BANDE DE JEUNES

Rencart est pris avec les membres de l'équipe de développement du mod Matrix. Je n'ai aucune idée de la tête qu'ils ont et me voilà à Paris, aux Halles, à l'heure dite. Comme un imbécile, je cherche dans la foule des gens qui auraient une tête de programmeur, brandissant un numéro de Joy comme le font les chauffeurs de taxi à l'arrivée des aéroports. Quinze gamins s'approchent de moi en se marrant. Salaud de jeunes… comme j'avais promis d'offrir le restau, je me retrouve avec l'équipe au grand complet. Moyenne d'âge : 18 ans. Ils ne s'étaient jamais rencontrés avant aujourd'hui. Tout se passait par Internet. Pourtant, ils font un jeu ensemble. Salauds de jeunes. Moi aussi, j'aimerais bien me faire inviter au restau et programmer un jeu.

JOYSTICK : Alors, c'est la première fois que vous vous voyez ?

MATRIX : En gros, oui, à part les trois codeurs qui sont dans la même école.

Comment s'est monté le projet ?

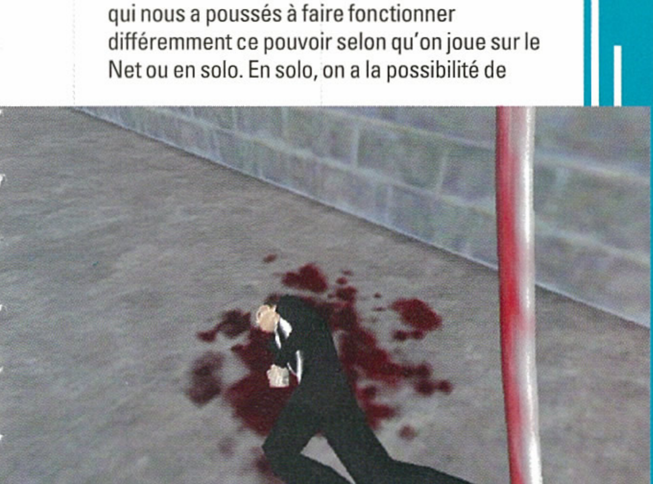
J'ai (Nicolas Nguyen) vu le film et j'aime Half-Life. J'avais jamais fait de mod mais ça me tentait. Je suis plutôt graphiste alors j'ai ouvert une homepage www.hlmatrix.com. À partir de là, ça s'est fait quasiment tout seul.

J'ai lu sur votre homepage justement, que le projet est franco-américain. Comment ça se passe quand on travaille avec des gens qui sont aux États-Unis ?

C'est pas facile. Ils sont très indépendants. Pour l'instant, on travaille en parallèle. Eux se chargent de la partie multijoueur du programme et ils ne supportent pas qu'on fasse des modifications dans leur code.

Toujours sur votre homepage, vous expliquez que, dans votre mod Matrix, les joueurs auront des pouvoirs. Plusieurs de ces pouvoirs m'ont laissé sceptique parce que cela me semblait très compliqué à réaliser. Je veux parler de l'accélération du temps, du bouclier énergétique et de la possibilité de marcher au mur et au plafond. Vous vous en sortez finalement ?

L'accélération du temps, c'est fait. On a trouvé une astuce en utilisant des fonctions du moteur. Mais il y a des limites au niveau des serveurs ce qui nous a poussés à faire fonctionner différemment ce pouvoir selon qu'on joue sur le Net ou en solo. En solo, on a la possibilité de



monsieur pomme de terre



L'équipe, en vrac : Benoît Lemaire « Akadarkwolf » (hébergeur du site), Gilles Brossard « Psycho » (maps solo), Nicolas Nguyen (leader concepteur et graphiste), Mathieu Muss « M&Ms » (codeur) Daniel Tadvik « Gros mari SQY » (squatter) Tony Chauvaud (codeur) Benjamin Soulier « James » (codeur) Florent Artebise (modeleur), « Visuel » (map, textures), « S-Guard » (graphiste infographiste) Michael François (recherches sur le Net).

ralentir l'ensemble de la map. En multi, quelqu'un d'accéléré verra arriver sur lui les balles au ralenti et pourra les esquiver… exactement comme dans le film. Pour le bouclier énergétique, ça ressemblera à un Quad de Quake. Côté programmation, pas de problème : cela fonctionnera un peu comme une armure. On ne rencontrera donc pas le problème qu'ils ont eu dans Counter-Strike quand ils ont voulu ajouter un vrai bouclier en Plexiglas et qu'ils n'ont pas trouvé le moyen de le rendre imperméable aux balles.

Quels sont les plus gros problèmes techniques que vous ayez rencontrés ?

Ben, en fait, c'est pour marcher sur les murs. Il y a un moyen de le faire mais on travaille toujours dessus. Ce sont surtout les collisions qui vont être difficiles à gérer.

Comment fait-on, quand on est codeur amateur, pour se débrouiller avec des problèmes techniques aussi complexes ?

Sur Internet, il y a pas mal de solidarité entre programmeurs. Il y a un excellent site bourré de renseignements justement, c'est www.gamasutra.com. On y trouve beaucoup d'aides, des conseils… pas uniquement pour les codeurs d'ailleurs, mais pour tout ce qui touche à la création d'un jeu vidéo.

Comment fonctionne une équipe comme la vôtre ? Vous ne vous rencontrez jamais… ce n'est pas l'anarchie ?

C'est vrai qu'on avance lentement. Tout ce travail prend beaucoup de temps et on suit tous des études en même temps. De toute façon, on fera comme l'équipe de Counter-Strike en améliorant au fur et à mesure, en fignolant tranquillement notre projet, de bêta en bêta.

Puisque vous parlez de Counter-Strike, à quels mods jouez-vous ?

Il n'y a pas de concurrent valable à Counter-Strike. On joue un peu à Action Half-Life qui part d'une bonne idée.

Et vous avez jeté un œil à Quake III ?

C'est extrêmement impressionnant mais qu'est-ce que les bots sont nuls. Certains d'entre nous ont déjà été contactés pour développer sur Q3 mais le SDK (NDLR : les outils de développement) n'est pas encore sorti, alors on attend.

Les NPC de Half-Life ne sont pas terribles non plus, sauf les Marines.

Les Marines ne sont pas exactement des bots parce qu'ils sont scriptés. C'est-à-dire que leurs déplacements sont écrits pour une carte précise. Un vrai bot doit pouvoir réagir sur n'importe quelle carte et c'est ça le vrai casse-tête.

Et qu'espérez-vous en programmant un mod ? Gagner de l'argent ?

Oh pas du tout, c'est plutôt l'inverse, ça nous coûte une fortune, ne serait-ce qu'en facture Télécom. On rêve tous de bosser plus tard dans le jeu vidéo, alors on se fait les dents là-dessus. Les codeurs ont tout le temps le nez dans un programme fait par des professionnels ; avoir une telle intimité avec leurs codes nous apprend des milliers d'astuces. Plus tard, on marquera sur notre CV qu'on a participé à un mod, et si ça se trouve Half-Life Matrix sera même célèbre.

Finalement, quand sortira votre jeu ?

On en est à peu près à la moitié du boulot. À ce niveau, il est impossible de donner une date et on n'a pas envie de suivre l'exemple des professionnels qui annoncent des jeux qui sortent finalement plusieurs années après. Ça prendra le temps nécessaire, mais on arrivera au bout. Quand ? On ne sait pas.

LOIN DU BRUIT ET DE LA FUREUR, JE FILE AU GRÉ DU VENT À BORD DE MON MAGNIFIQUE MONOCOQUE DE COMPÉTITION. EH OUI, GRÂCE AUX BONS SOINS DE DURAN DUBOI, IL N'EST PLUS NÉCESSAIRE D'ALLER AUX ANTIPODES POUR TIRER DES BORDS FURIEUX. VIRTUAL SKIPPER NOUS PROPOSE EN EFFET DE BARRER SUR PC, BIEN INSTALLÉ CHEZ SOI, LES PIEDS AU SEC, ET MÊME SUR INTERNET.



VIrtUAL SkiPpeR

ian sur l'eau

Ah ça, des jeux de bateau, on ne peut pas dire qu'on en voie souvent sur nos bécanes. C'est aux Français de Duran Duboi (voir encadré) que nous devons la bonne idée de développer un simulateur de régate virtuelle. Virtual Skipper est donc un jeu de régate en 3D temps réel qui nous place à la barre d'un voilier de 8 mètres ou d'une Formule 1 des mers de plus de 20 mètres, semblables à ceux qui courent pour la Coupe de l'America. Virtual Skipper est disponible en version CD-Rom stand alone, mais aussi en version online, sur www.virtualskipper.com. Évidemment, la version CD est plus complète, mais en téléchargeant la version gratuite sur leur site (4 Mo), vous aurez déjà une bonne idée de ce produit, qui compte bien être le Flight Simulator de la voile.







Ô mon BATEAAAUUU !

Les simulateurs ésotériques ont souvent le défaut de ne pas être très attractifs du point de vue visuel. Eh bien ce n'est pas le cas de Virtual Skipper, qui s'avère très esthétique. Grâce à l'utilisation de la technologie Mendel basée sur des « splines » plutôt que sur des polygones et grâce à l'accélération Direct3D (ou Glide ou OpenGL, les trois librairies étant supportées), Duran Duboi est arrivé à recréer une mer convaincante et bourrée de petits détails. De nombreux terrains de jeu situés aux quatre coins du globe sont proposés : Auckland en Nouvelle-Zélande, Cowes en Angleterre, le site de la Trinité-sur-mer en France, mais aussi d'autres lieux prestigieux en Afrique du Sud ou aux États-Unis. Les différents plans d'eau, le relief de la côte, les conditions météo, les bateaux et leur équipage sont d'un réalisme bien agréable qui n'a rien à envier aux productions ludiques récentes. Comme lors d'une course véritable, tout ce qui constitue l'environnement graphique de Virtual Skipper est en mouvement permanent : à tout moment, le vent peut basculer, des risées apparaissent sur l'eau, des molles se forment, vous risquez de traverser des zones de dévents ou de courants, voire de percuter un ferry… Si vous virez de bord, une fois face au vent, vous verrez votre grand-voile faseyer : c'est aussi vrai que nature.

LAPS 1/2

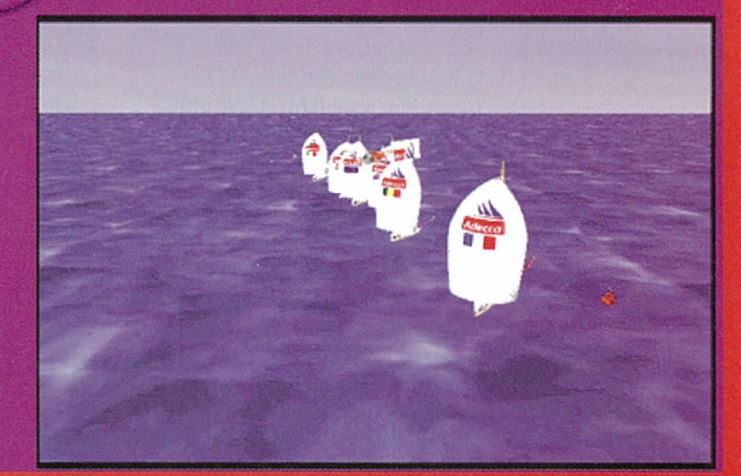


Enfilez votre CIRÉ JAUNE

Le mode solo est une bonne occasion de faire la découverte des principes de la simulation. On choisit le plan d'eau, le bateau (classe America, 45 pieds ou 24 pieds), le niveau de difficulté (parmi trois) et le nombre d'adversaires gérés par l'ordinateur (entre 3 et 7). En course, il s'agit de barrer son voilier en tirant le meilleur parti des éléments naturels, mais aussi des erreurs de pilotage des autres concurrents. En exploitant au maximum le code des priorités en vigueur dans les compétitions nautiques, vous pouvez très bien pousser vos adversaires à la faute. Si vous voyez la grand-voile de l'un d'entre eux virer au rouge, c'est qu'il est prioritaire sur vous. Attention : les juges de course sont là pour infliger des pénalités et ils ne vous feront pas de cadeau si vous commettez la faute.
Par-dessus tout, Virtual Skipper met l'accent sur les choix tactiques. Il faut tout d'abord effectuer un bon départ. Ensuite, lors de la course, il s'agit de bien choisir son cap pour prendre les meilleurs vents et régler l'allure en envoyant voiles et autres spis au bon moment. Duran Duboi a pris le parti de simplifier la gestion des voiles pour que le programme ne soit pas réservé aux seuls initiés. Navigateurs expérimentés comme néophytes de la mer disposent d'un certain nombre d'indicateurs pour définir le meilleur cap. Le vent est indiqué par des codes couleur. Vert c'est bon, rouge c'est mauvais. Un indicateur de vitesse et d'accélération nous renseigne sur la bonne marche des opérations. L'aspect de la mer donne aussi des indications précieuses. Ainsi, l'œil averti remarquera des tâches d'ombre sur l'eau, indiquant les zones où le vent est le plus fort. Il faudra aussi tenir compte des courants indiqués sur une mini-carte du plan d'eau.
Virtual Skipper propose cinq caméras qui permettent de visualiser la course sous différents angles de vue. Il n'est pas inutile de changer de vue en cours de régate pour mieux appréhender les dangers mouvants comme les ferries qui risquent de percuter le voilier si on n'y prend garde. À vous d'avoir l'œil et de pousser votre bateau au maximum de ses possibilités.







Si vous êtes branché images de synthèse, vous avez probablement déjà entendu parler de Duran Duboi, une société française spécialisée dans la post-production pour la télé et le cinéma. Récemment, on a pu mettre à leur crédit des effets spéciaux pour les films « Astérix » et « Jeanne d'Arc ». Depuis un an, Duran Duboi a fait l'acquisition d'une nouvelle technologie baptisée Mendel. La technologie Mendel permet de modéliser et d'animer des objets 3D complexes en utilisant des splines et autres NURBS, en lieu et place des traditionnels polygones. Les applications sont nombreuses, du jeu vidéo au dessin animé, en passant par la création d'objet 3D pour les sites Internet. Parce que les objets 3D Mendel sont très compacts, ils s'avèrent très bien adaptés aux exigences du Net. Si cette technologie se répand, elle devrait donner un coup de vieux au VRML.
Parmi les autres projets en rapport avec le monde nautique, il est prévu de suivre le bateau de Philippe Monet lors de son tour du monde. Il ne s'agit pas de concurrencer la retransmission classique télévisée, mais plutôt de permettre aux spectateurs de suivre la course différemment. Le bateau sera représenté en images de synthèse, et on aura donc toute liberté sur le choix des caméras et angles de vue.

Et sur INTERNET

Après s'être fait les dents avec le mode tutorial solo, voilà venu le moment d'affronter d'autres skippers sur Internet. En mode multijoueur, les compétiteurs régatent à un contre un en match racing, ou à plusieurs (jusqu'à huit) en régate en flotte. En mode match, les participants au duel sont choisis par l'ordinateur. La nouvelle version 1.11 de Virtual Skipper devrait permettre aux joueurs de choisir l'adversaire qu'ils souhaitent défier. Cette version autorise aussi le jeu via un proxy ou un firewall. Avec la version gratuite, on peut participer à 10 régates. D'autres parties gratuites pourront être récupérées sur des sites sponsors (Virtual Skipper est téléchargeable sur plusieurs sites couvrant la Coupe de l'America). Il est aussi possible d'acheter des régates pour un prix modique (3 FF pour une régate). Reste que pour l'amateur de voile qui se respecte, l'idéal sera d'acheter la version complète du jeu qui lui permettra de régater à l'infini.
En guise de conclusion, je voudrais ajouter un petit mot sur une fonctionnalité amusante : le mode spectateur. Ce mode permet d'assister en direct aux régates sans pour autant devoir y participer. Il suffit de télécharger un plug-in de 200 Ko pour suivre seconde après seconde l'évolution des bateaux. Mais à la différence d'une simple retransmission télévisée, vous êtes votre propre réalisateur, avec cinq caméras mobiles à votre disposition.



Nox

Le Père Noël et son ridicule ami à trois zéros sont passés sans faire péter l'univers mais en laissant éditeurs et développeurs, certes riches, mais vides de tout projet. Heureusement, il reste Nox à l'horizon pour entretenir nos rêves. Nox, c'est un flashback aux origines du jeu vidéo, de l'arcade médiéval fantastique ultra speed saupoudré de jeu de rôle... Rrrraaah ! qu'il se grouille d'arriver, ce jeu. Ras le bol de ne plus croquer que du test bref !
Nox sera un Diablo, en beaucoup plus rapide, plus orienté action que son prédécesseur. Et quand on a dit cela, il ne reste déjà plus grand-chose à ajouter. Ce qu'il faut alors, c'est le voir. Là, petite révélation. Incroyable comment ce jeu est beau et survolté ! De l'action pure, digne des bornes d'arcade. On y joue un pauvre gars d'aujourd'hui, un garagiste qui a trouvé un objet bizarre dans une décharge, un genre de boule de cristal. Il la ramène chez lui sans trop savoir ce qu'il en fera (Arctor lui suggère d'en faire un projectile pour tuer les chats ou bien un presse-papier dynamique). Cette chose faite, notre garagiste s'en retourne à sa petite vie, jalonnée de pneus crevés et de factures bidonnées.

GENRE
Arcade/Rôle

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Westwood

SORTIE PRÉVUE
Fin mars 2000

Joie de la téléportation. La RATP plancherait sur un système similaire.

Loin de ces considérations et de cette dimension, dans l'univers magique de Nox, Hecubah, la dernière des nécromanciennes, ne vit que pour faire revenir des ténèbres tous ses confrères nécromanciens, jadis chassés sans merci de Nox pour une sale histoire de cadavres empruntés et rendus tachés. Ses recherches lui apprennent que les âmes de tous ses frères nécromanciens ont étés enfermées dans un objet qui, pour plus de sûreté, a été catapulté dans une autre dimension. Hecubah la nécromancienne n'est pas du genre à s'arrêter à ce genre de détail, et la voilà qui se lance dans un grand rituel pour ramener l'objet perdu sur Nox. J'aimerais pouvoir en faire autant avec tous les livres que j'ai prêtés. L'incantation marche tant et si bien que l'objet est aussitôt aspiré vers Nox dans un vortex... qui aspire au passage notre garagiste. Celui-ci se retrouve en jean et baskets, plus paumé que jamais, dans un monde magique peuplé de créatures imperméables aux vertus d'un bon contrôle technique. Et ce dernier des paumés, c'est vous évidemment qui allez le jouer.

Cet intertitre n'est pas dénué d'importance

Tout commencera par un choix entre trois écoles, trois professions, choix qui déterminera non seulement vos aptitudes, mais aussi le déroulement de l'histoire. Embrasser la carrière de guerrier sera la manière la plus simple de sortir indemne du jeu, l'équivalent d'un mode « facile ». Le guerrier peut utiliser toutes les armes de corps à corps ainsi que toutes les armures. En revanche, il ne peut pas utiliser de sorts (mais les objets magiques lui



sont autorisés). En contrepartie, il possède les habilités suivantes :
Charge de Berseker : vous foncez sur votre adversaire, sur un mur ou sur un objet. Il est possible que vous encaissiez vous aussi des dégâts si le mur est trop solide ou si l'ennemi résiste à la charge.
Cri de guerre : vous poussez le célèbre « cri qui tue » qui, comme tout le monde le sait depuis « Kung Fu Leçon 1 » édité par Gilbert Software, n'est en fait qu'un cri assommant.
Forgeron : vous pouvez réparer un objet endommagé ou cassé (mais l'objet reste fragilisé).
Marcher comme un voleur : vous ne faites aucun bruit en vous déplaçant et vous ne déclenchez aucun piège.
L'œil du loup : toutes les zones obscures dont la ligne de vue était bloquée apparaissent.
Ces habilités n'utiliseront pas de points de magie ; elles se rechargeront automatiquement après un laps de temps qui dépendra du niveau d'expérience du guerrier. Le guerrier pourra également poser trois types de pièges (piège à ours, explosif et poison).
Les deux autres professions proposées sont celles de lanceurs de sorts. Le Magicien ne peut utiliser que le bâton comme arme et ne pourra pas porter d'armure. Par contre, il pourra poser des trappes magiques (possibilité de combiner jusqu'à trois sorts). Et la panoplie de sortilèges à sa disposition ainsi que leurs combinaisons est impressionnante. Quand au « conjureur », c'est en fait un druide. Il disposera de quelques sorts communs à lui et au magicien, qui lui permettront de manipuler ou de se protéger des éléments. Mais sa magie propre résidera dans l'invocation et le contrôle de créatures

En observant attentivement cette photo d'écran, vous remarquerez que les zones que votre personnage ne peut voir sont obscures. C'est sur ce système de ligne de vue, incroyablement bien fichu, que repose une bonne partie du suspense du jeu. Ces zones d'ombres bougent en permanence, en temps réel... Du beau boulot !

Effets de flamme, d'électricité, de lumière... Les sorts sont terriblement bien illustrés. Du Star Wars, que j'vous dis !

Les conjureurs se coltineront une cage, dans laquelle ils trimbaleront des créatures qu'ils pourront lâcher à loisir dans la nature.

de la forêt. Le conjureur peut utiliser les arcs, les arbalètes ainsi que les armures en cuir, mais il ne peut pas poser de pièges.

Cet intertitre-ci est quasiment vital

La liste de tous les sorts est incroyablement longue, et rares sont les redondances.
Et surtout, en la lisant, on commence à avoir une idée de ce que pourra donner le mode multijoueur dans Nox. Jugez-en par vous-même : le sort Mort ne laisse que quelques secondes à la personne visée pour toucher n'importe quelle créature vivante et transmettre ainsi la malédiction qui pesait sur lui. S'il n'y arrive pas à temps, il meurt, évidemment... ça risque de donner du pur Bomberman. Inversion renvoie à tous les lanceurs les sorts qu'ils venaient de jeter.
Le sort Éclair, quand on le maîtrise au cinquième niveau, se transforme en Éclair en



Dans la famille Nox, je voudrais le grand-père

Oh non, l'idée de Nox n'est pas neuve. Bien sûr, la première paternité qui saute aux yeux est évidemment celle de Diablo. Mais qu'était donc Diablo sinon une refonte de Gauntlet ? Quant à Gauntlet, son concept avait lui aussi été pompé. Et j'ai l'honneur de vous présenter le père fondateur de cette honorable dynastie : Sword of Kadash. C'était un jeu d'arcade/rôle d'Apple 2. On pouvait tirer des flèches et lancer des sorts qui faisaient temporairement fuir les ennemis. Il y avait des points d'expérience et tout le jeu consistait à déjouer des pièges en les retournant contre les montres. C'est effrayant comme on est proche du concept de Nox ! Vous pouvez profiter gratuitement de l'excellent et vénérable Sword of Kadash de Penguin Software (ça ne s'invente pas) en utilisant l'émulateur AppleWin téléchargeable à cette adresse : ftp://ftp.apple.asimov.net/pub/apple_II/emulators/applepc/ApplePC_2.52.zip. Sword of Kadash est lui aussi librement téléchargeable à l'adresse suivante : http://www.emulation.ch/L8R/success.html, qui répertorie les programmes, tous formats confondus, tombés dans le domaine public.



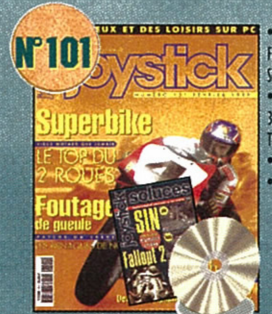
chaîne, qui électrocute tout le monde à la queue leu leu. Dépouille fait tomber à vos pieds tous les objets que vous aviez sur vous, etc. Oui, Nox risque de sacrément déménager en multijoueur. Cinq modes multijoueur seront donc directement intégrés au jeu. Un simple Deathmatch : chacun pour sa peau et on se fout sur la gueule. Un Capturez le drapeau : deux équipes tentent réciproquement de piquer un drapeau qui se trouve dans le camp adverse et de le ramener chez eux. Ceci fait, un point est marqué. Contrôle de la couronne : celui qui porte la couronne a des pouvoirs spéciaux ; mais en contrepartie, il est très visible, et tout le monde tente de le buter pour lui piquer sa couronne et devenir vizir à la place du vizir. FlagBall sera un genre de match de foot à la sauce BloodBall, où tous les coups seront permis. Dieu de Dieu, je veux ce jeu !

monsieur pomme de terre

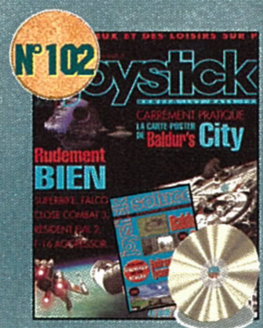


Une jauge rouge pour les points de vie ; une seconde, bleue, pour les points de magie. L'interface de Nox ne dépaysera personne.

UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



• **Tests :** Myth II, Broodwar, Apache Havoc, Delta Force, Fighter Squadron, Sim City 3000, Dethkarz, Actua Soccer 3
• **Sur le CD :** Myth II, Descent 3 Dethkarz, Settlers 3, Thief:Dark Project, Tonic Trouble, Total Air War, Uprising 2
• **Soluces :** Fallout 2, Sanitarium
• **Guide :** Sin



• **Tests :** Falcon 4.0, Resident Evil 2, F-16 Aggressor, Top Gun, Eagle Watch, FS Concorde SST, Rollcage, Close Combat III
• **Sur le CD :** Superbike, Toca 2, Links 99, Roller Coaster, Sid Meier's Alpha Centauri, NBA Live 99, Close Combat 3
• **Guide :** Railroad Tycoon 2
• **Aides de jeu :** Baldur's Gate, Monaco GPRS 2



• **Tests :** X-Wing Alliance, Silver, Civilization Call to Power, Jack Nicklaus, Corsairs, Tank Blaster, Billard Club House, Warzone 2100...
• **Sur le CD :** World War II Fighters, Half-Life, Rollcage, Gruntz, Worms 2 Armageddon, Lander, Levewire, Machines, Imperialism 2...
• **Guide :** Myth II
• **Aides de jeu :** Starcraft Broodwar, Monaco GPRS 2

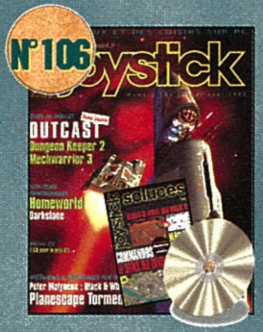


• **Tests :** TOCA 2, Baldur's Data, Commandos, Alien vs Predator, Official F1 Racing, Lands of Lore 3, Gruntz, Army Men II, Machines
• **Sur le CD :** Mechwarrior III, Apache Havoc, Resident Evil 2, Warzone 2100, Wild Metal Country, X-Wing Alliance, Tanktics
• **Aides de jeu :** TOCA 2, X-Wing Alliance, Monaco Grand Prix : Monaco et Saint-Marin



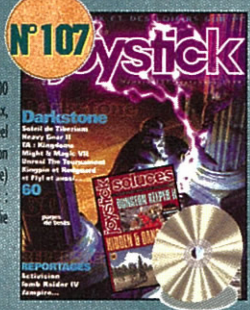
N°105

• **Tests :** Heroes III, Midtown Madness, Civilization II Multiplayer, Jane's Fleet Command, Requiem, Discworld Noir
• **Sur le CD :** Tomb Raider 2 Gold, Alien vs Predator, Expendable, Corsairs, Helicopter, Tribes, Requiem
• **Soluce :** Commandos, le sens du devoir
• **Aides de jeu :** Monaco Grand Prix : France, Espagne, Canada



Tests : Outcast, Dungeon Keeper 2, Jane's Fleet Command, Mechwarrior III, Railroad Tycoon 2, Star Wars, Hidden & Dangerous
Sur le CD : Outcast, Rushn't Shoot, F22 Lightning 3, Shadow Company, Alien vs Predator, Marine, Alien vs Predator, Predator
Guide : Heroes of Might & Magic III
Soluces : L'Amerzone, Commandos, le sens du devoir (2e partie)
Aides de jeu : Monaco Grand Prix : Grande-Bretagne, Autriche, Allemagne, Hongrie, Belgique

Tests : Darkstone, Command & Conquer, Heavy Gear II, Total Annihilation Kingdoms, Might & Magic VII Pour le sang et l'honneur
Sur le CD : Darkstone, Rally 2000 Champion Ship, Shadow Man, Pandora's Box, System Shock 2, Fighting Steel
Soluces : Hidden & Dangerous, Dungeon Keeper 2 (1re partie)
Aides de jeu : Monaco Grand Prix : Luxembourg, Italie

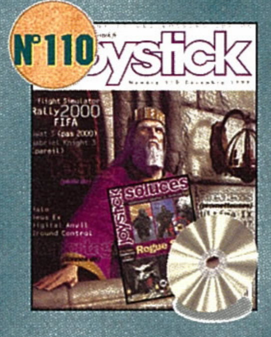


Tests : Homeworld, Drakan : Order of the Flame, Rogue Spear, Jagged Alliance 2, GP 500, Excessive Speed, Soul Reaver
Sur le CD : Battlezone 2, Homeworld, Nocturne, Drakan, Driver, Expert Pool, NHL Hockey 2000, Madden NFL 2000, Freespace 2
Soluces : Dungeon Keeper II, Discworld Noir
Aides de jeu : Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : Grand Prix d'Europe (Espagne) et Grand Prix du Japon





Tests : Age of Empires II : The Age of Kings, The Nomad Soul, Canal Plus Classic Billard, Seven Kingdoms 2, Independence War : Defiance, Trickstyle
Sur le CD : Classic Billard, Rally 2000 Championship, Unreal Tournament, Soul Reaver, Revenant, GP500, Mankind, Prince of Persia 3D
Soluce : Outcast
Guide de jeu : Homeworld



Tests : Rally Champion Edition 2000, FS 2000, Nocturne, Rayman 2, Swat 3, FIFA 2000, Theme Park World, Flight Unlimited 3
Sur le CD : Ultima IX Ascension, Armored Fist 3, Rogue Spear, Spirit of Speed 1937, Age of Empires II, TA Kingdoms, Sega Rally 2
Guide de jeu : Rogue Spear, Might and Magic VII

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
94	95	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102
103	104	105	106	107	108	109	110					

A 38 F le numéro (frais de port gratuit).
soit un total de .... F

• **Je commande les hors-série (frais de port gratuit)**
HS 12 Spécial solutions
(Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F
HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F
HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2)
et 16 démos jouables
À 49 F le numéro, soit un total de .... F
HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 F le numéro, soit un total de .... F
HS 13 1 Jeu complet (Hexen II)
À 79 F le numéro, soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

• **Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité**
soit un total de .... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... F

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** ....
....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9



On pourra contrôler un nombre presque illimité d'unités de combat : jusqu'à 50 000 unités en même temps dans tout l'empire. Et peut-être même tous les éviscérer par la suite.

Theocracy

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Philos Laboratories

SORTIE PRÉVUE
Février 2000

Theocracy est le dernier jeu de stratégie en temps réel en date à postuler pour une place sur nos disques durs. Développé par une société hongroise, Philos Labs, il devait à l'origine être édité par I-Magic. Mais c'est finalement Ubi Soft qui sortira la chose. Tout démarre en Amérique Centrale, en 1200 après J-C, dans un coin qui deviendra plus tard la vallée de Mexico. Pour l'instant, c'est plutôt de Tenochtitlan qu'il s'agit, puisque Theocracy nous propose de réécrire l'histoire en développant un empire aztèque. Theocracy se joue à deux niveaux. D'un côté, on aura à se développer en gérant la construction, l'entretien et la défense d'une province. Parallèlement, la campagne de 45 missions nous proposera de partir à la conquête du continent tout entier en déclarant la guerre aux provinces voisines. Theocracy se veut une reconstitution assez fidèle de la société aztèque. Avec quelques délires quand même, parce qu'on n'est pas là pour s'ennuyer. Ainsi, dans la société aztèque, les jeunes enfants ayant atteint l'âge de 10 ans sont présentés aux prêtres, qui déterminent leur future occupation. Après un petit entraînement, le joueur peut donc compter sur des travailleurs serviles : paysans, mineurs et autres bûcherons. Il les utilisera pour édifier l'économie de sa province. Les mines d'or et de jade permettront d'élaborer des bijoux. Les pierres et le bois de construire des bâtiments. On pourra cultiver le maïs, élever des animaux





La carte de toutes les provinces de la région avant l'arrivée des gringos.



En plus de la campagne, Theocracy comprendra des missions indépendantes et nombre de tutoriaux.

pour la viande, pêcher parce que le poisson c'est bon pour la mémoire, euh... Des caravanes iront exporter les ressources vers d'autres provinces, etc. L'interface, simple d'accès, utilise le système du clic droit entériné par des millions de softs depuis Dune 2.

Ce qui est bien, c'est qu'on peut immoler

Je sais que la question vous brûle les lèvres. Oui, il y aura des sacrifices humains. Sur l'autel de la Pyramide, vos prêtres effectueront moult sacrifices rituels consistant à ouvrir la cage thoracique d'un prisonnier de guerre à l'aide d'un simple couteau de jade, puis de brandir le cœur encore palpitant en offrande à Huitzilopochtli, le dieu local de la guerre. Et avec un nom pareil, faudra pas vous étonner que la divinité soit un brin cruelle avec les pauvres mortels. Le sang des victimes est d'ailleurs à la base de l'énergie magique du jeu, la mana. Les prêtres sont des unités cruciales dans Theocracy. Après l'édification d'une pyramide magique, ils pourront lancer une ribambelle de sorts, comme des boules de feu, des protections, des épidémies... Après plusieurs développements, vous pourrez en outre construire des catapultes, dompter des jaguars pour vous prêter main-forte au combat et même utiliser des aigles pour explorer le terrain. C'est qu'il vous faudra atteindre un certain niveau de puissance car, en plus des factions ennemies, vous aurez à faire face aux terribles conquistadores espagnols lors des missions de la campagne. Il est clair que Theocracy aura du mal à supplanter Age of Empires 2, bien installé dans son trône de souverain des RTS actuels. Pourtant, l'originalité du thème aztèque et un graphisme mignon (mais limité au S-VGA malheureusement) méritent que vous preniez rendez-vous avec le test, dès qu'il fera son apparition dans ces colonnes, pour voir. D'ailleurs, je dis ça dans votre intérêt. Sinon, Xochiyaoyotl, le dieu des démangeaisons paradoxales, viendra vous tourmenter toutes les nuits pendant votre sommeil. À bon entendeur...

iansolo

Theocracy proposera plusieurs niveaux de zoom. À noter que l'on peut diriger ses unités dans la vue générale.

Majesty



Pas mal de monstres et créatures fantastiques seront au rendez-vous : ici, une version améliorée de l'œil des profondeurs.

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Hasbro Interactive

DÉVELOPPEUR
Cyberlore

SORTIE PRÉVUE
Mars 2000

Le Pouvoir... Le Pouvoâr ! Mmmmm... Comme il est doux, ce mot, aux oreilles du premier parvenu qui pourrait traîner dans le coin, pour un peu qu'il ait l'esprit suffisamment retors pour s'infiltrer dans la pièce, au moment même où je déblatère des conneries, sur un concept qui a dû tuer une quantité effroyable de personnes, et qui nous a amenés dans la Ve République. Le Pouvoir, donc. L'absolu, le presque divin, et le sans partage. C'est celui-ci qu'on pourra exercer au mois de mars prochain, en Ardania, une contrée imaginaire. Ainsi, Cyberlore, le développeur, coiffe le joueur d'une royale couronne, et donne les pleins pouvoirs pour construire un royaume avec des guildes, des casernes, des hanses de marchands, des repaires de sorciers et autres temples dédiés à des dieux tous plus poilants les uns que les autres. Dans ce royaume-ci, on aura à recruter une foule de héros à l'esprit dérangé, recouvrant pas mal de corps de métiers, pour les lancer dans des quêtes peuplées de multiples dangers, aux issues incertaines, et aux rencontres étranges. C'est toute une population aux occupations hétéroclites qu'il faudra alors protéger ; du paysan qui permet de réparer et de construire des bâtiments au percepteur d'impôts, en passant par le simple garde, tous ces éléments auront leur importance. Ça se passe en vue du dessus, un peu comme dans Baldur's Gate, et il y a pas mal d'animations et de jolis graphismes. Du simple combat à l'épée entre deux péquenots, aux batailles rangées dans les bois entre magiciens et sorcières, il y a une foule d'effets pyrotechniques et visuels, et l'ensemble est à première vue aussi ludique qu'agréable,. Évidemment, il faudra réactualiser et upgrader ses constructions au fur et à mesure que le jeu avancera, et évidemment de nouvelles constructions seront disponibles suivant les progrès réalisés au cours des scénarios. Ces derniers devraient être au nombre d'une bonne vingtaine, et on aura tout loisir de choisir n'importe quelle mission dans n'importe quel ordre voulu, garantissant ainsi une certaine non-linéarité. De plus, à chaque fois qu'un joueur recommencera la même mission, la topographie de la partie changera. Une sorte de Heroes of M&M, en temps réel.

Pete Boule



Le jeu permettra de fixer des récompenses aux premiers qui détruiront les infrastructures de l'ennemi.





Les temples et les religions auront une importance notable.



Les batailles rangées de magiciens garantissent un joli festival d'effets pyrotechniques.



Le château du seigneur sera modifiable, offrant ainsi la possibilité de construire de nouveaux bâtiments et de lever de nouveaux impôts.

ABONNEZ-VOUS !

1 AN DE joystick

+ LE JEU Supreme Snowboarding

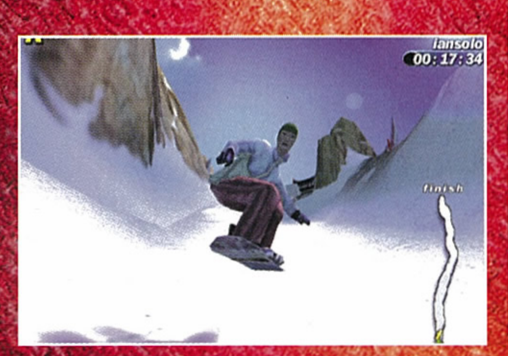
11 NUMÉROS DE JOYSTICK	418 F
+ LE JEU *SUPREME SNOWBOARDING*	299 F
SOIT UN TOTAL DE	~~717~~ F

33 % de réduction



POUR VOUS 479 F

SOIT UNE ÉCONOMIE DE **238F**





OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : **JOYSTICK BP2 59718 LILLE CEDEX 9**

Oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an (11n^os) et je recevrai en plus le jeu Supreme Snowboarding pour 479 F seulement au lieu de ~~717~~ F, **soit 238 F d'économie !**

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

❑ Chèque bancaire ou postal

Carte bancaire n° : └┴┴┴┘└┴┴┴┘└┴┴┴┘└┴┴┴┘

Date d'expiration : └┴┘ └┴┘

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ....

Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19 └┴┘

Ordinateur : ....

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu Supreme Snowboarding au prix de 299F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

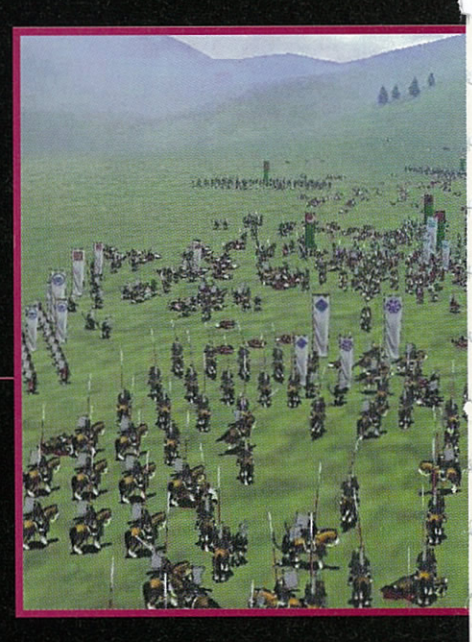
ST374

bêta version

kika

Shogun total war



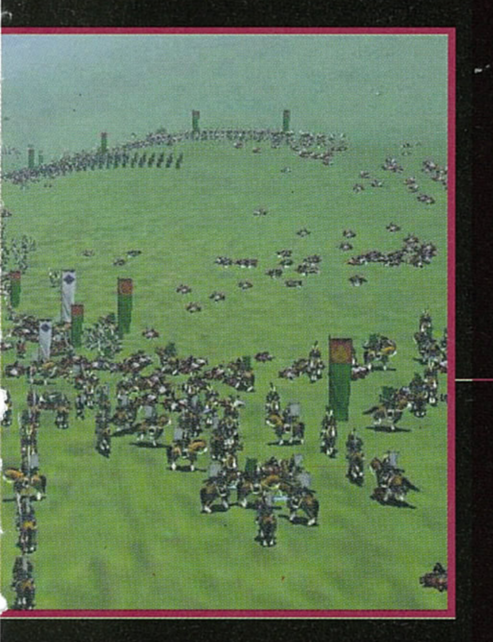




MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE
ÉDITEUR ÉLECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR CREATIVE ASSEMBLY UK
SORTIE PRÉVUE MARS 2000



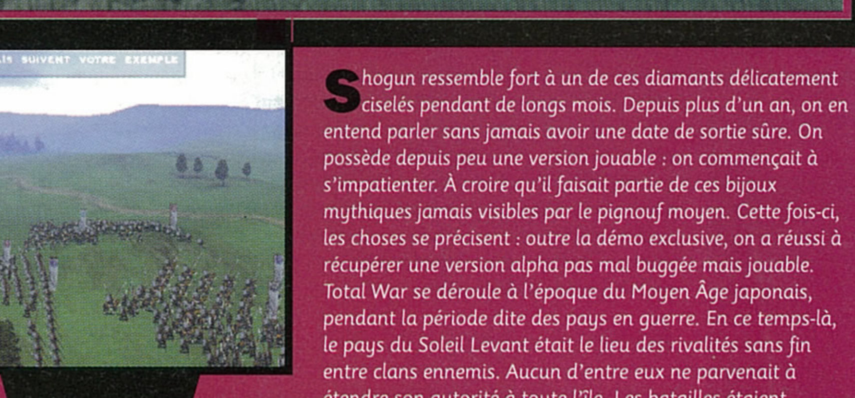
Total War s'annonce comme le jeu à ne pas manquer : des combats 3D exceptionnels associés à une gestion économique et diplomatique. Un mélange qui devrait encore repousser les limites du genre.





La carte permet d'avancer ses armées comme des pions sur les territoires adjacents. Vous pourrez tout aussi bien voir quels édifices sont construits que les unités disponibles dans une région donnée.



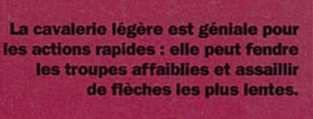


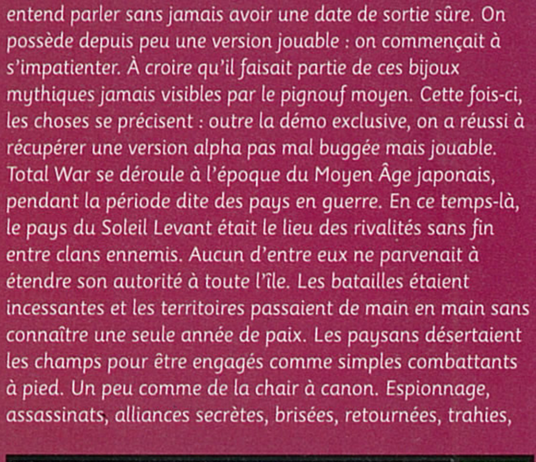


Shogun ressemble fort à un de ces diamants délicatement ciselés pendant de longs mois. Depuis plus d'un an, on en entend parler sans jamais avoir une date de sortie sûre. On possède depuis peu une version jouable : on commençait à s'impatienter. À croire qu'il faisait partie de ces bijoux mythiques jamais visibles par le pignouf moyen. Cette fois-ci, les choses se précisent : outre la démo exclusive, on a réussi à récupérer une version alpha pas mal buggée mais jouable. Total War se déroule à l'époque du Moyen Âge japonais, pendant la période dite des pays en guerre. En ce temps-là, le pays du Soleil Levant était le lieu des rivalités sans fin entre clans ennemis. Aucun d'entre eux ne parvenait à étendre son autorité à toute l'île. Les batailles étaient incessantes et les territoires passaient de main en main sans connaître une seule année de paix. Les paysans désertaient les champs pour être engagés comme simples combattants à pied. Un peu comme de la chair à canon. Espionnage, assassinats, alliances secrètes, brisées, retournées, trahies, tous les coups étaient permis pour essayer de faire main basse sur le futur empire. L'arrivée de missionnaires jésuites créa la surprise et contribua à multiplier les dissensions. Les daimyos avaient de nouvelles raisons de se déchirer. Les prêtres, sous le prétexte fallacieux de faire découvrir leur dieu, négociaient surtout des contrats marchands et des armes à feu. Les mecs de Creative Assembly n'auraient pu trouver époque plus explosive. Avec un arrière-plan historique aussi privilégié, ils avaient le terreau idéal pour concocter un jeu où toutes les batailles et les combines diplomatiques sont possibles. La richesse de Shogun est ainsi assurée, et ses promesses techniques risquent d'en faire un produit incontournable.



L'interface permet de connaître l'état de ses troupes en temps réel et leurs chances de succès dans l'action engagée.







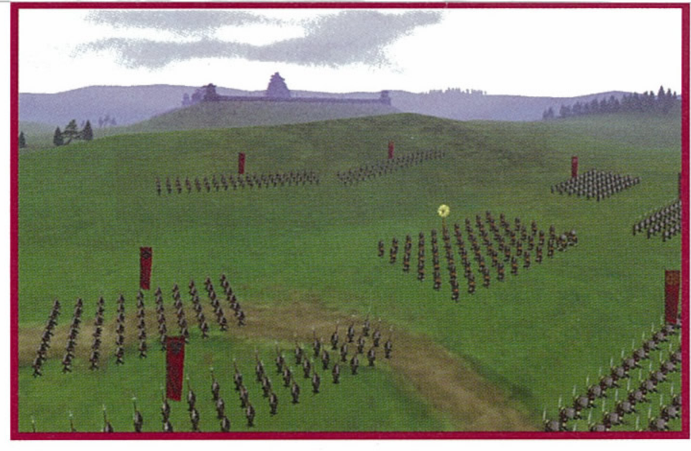
La cavalerie légère est géniale pour les actions rapides : elle peut fendre les troupes affaiblies et assaillir de flèches les plus lentes.

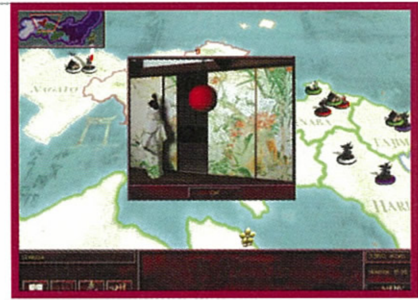
Devenir LE SOLEIL D'UN peuple

Le mode solo fait la part belle au passé. Outre les batailles historiques à revivre, il vous permettra d'affronter l'ordinateur en générant des parties paramétrables (géographie, temps, armées). La campagne vous demandera de choisir parmi les huit daimyos disponibles.



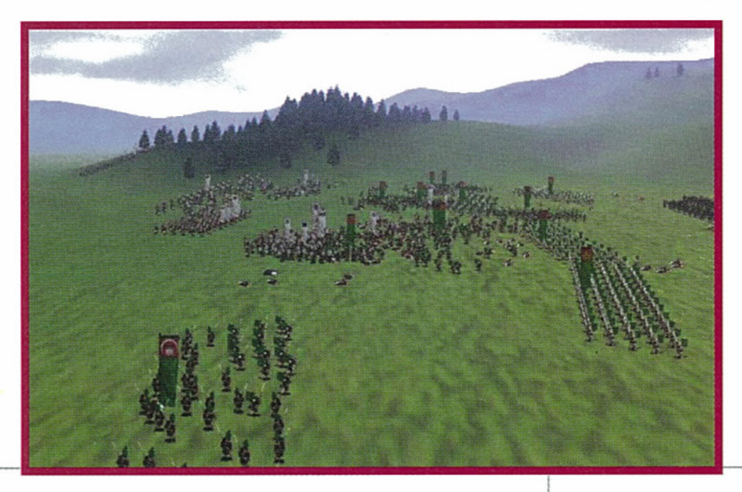
Le Japon est un pays très accidenté. Les cartes le reproduisent bien, en offrant de multiples combinaisons de reliefs et de plats.





La geisha sert de diplomate et d'espion. Le seul moyen de l'empêcher de partir avec des secrets d'État est de l'éliminer en se servant d'un ninja.

La difficulté variera suivant la personnalité sélectionnée. De l'emplacement de votre territoire découlera toute votre stratégie : accès à la mer, taux de production, nombre de voisins, les conditions pour bien débuter sont multiples. Le jeu se partagera entre une phase de gestion et une phase d'action. La première vision que vous aurez de Shogun sera la carte de gestion. Le Japon apparaît découpé en régions géographiques et territoires politiques. Les armées y évoluent sous forme de petits pions. Une fois installé dans vos pénates, vous n'aurez plus qu'à démarrer la construction de vos unités et parlementer avec vos voisins. La première chose à accomplir sera d'assurer des revenus réguliers : un entrepôt installé dans chaque région vous les amènera. Bâtir les installations, où s'entraînent vos paysans aux différentes armes, vous procurera les soldats nécessaires. Vous débuterez avec une dizaine de bâtiments, mais petit à petit, d'autres devraient s'y ajouter. Chaque région est constructible et le nombre d'édifices semblables sur tout votre empire n'est pas limité. Vous pourrez avoir une armurerie à Osaka et une autre à Tokyo. Construire prend du temps et vos ennemis n'en perdent pas. Pour aller vite, mieux vaut développer un bâtiment différent par région. Ensuite, il suffira de regrouper vos troupes à proximité du territoire que vous souhaitez envahir. À chaque nouvelle saison (le temps est découpé pour faciliter cette phase en jouant au tour par tour), vous aurez un apport d'argent frais assuré par vos provinces. Des progrès apparaîtront au cours du jeu. A priori, on pourra choisir une phase stratégie plus ou moins importante que la phase combat. Mais pour l'instant, la version alpha ne permet pas de s'avancer là-dessus. Ce qui est certain, c'est que les alliances et les unités d'espionnages seront très importantes. Il en existe à peu près cinq. Les émissaires serviront d'ambassadeurs envoyés pour négocier des traités. S'ils sortent vivants de leur mission, ils acquerront de l'expérience, ce qui les protègera des attaques des assassins. Le père jésuite sera un émissaire très apprécié par les daimyos chrétiens ; les autres risquent de vous retourner sa tête. Les espions et assassins envoyés sur les territoires ennemis vous indiqueront le type d'armée et le nombre d'unités présentes, ainsi que les bâtiments construits. À vous ensuite de décider ce que vous désirez en faire : vous rapprocher du daimyo pour l'assassiner ou éliminer un général, histoire de paralyser les troupes. Les options ne manquent pas. On peut imaginer beaucoup de choses, le but étant avant tout de se faire des alliés par des moyens pacifiques (le père missionnaire est excellent : unité ultra puissante, il menace d'excommunication les daimyos chrétiens qui refusent le parti qu'il sert jusqu'à sa mort) ou plus agressifs (le ninja est très efficace dans ce rôle).



Beau COMME UN film de KUROSAWA

Une fois votre armée prête, il ne vous reste plus qu'à passer à l'attaque et à apprécier le spectacle d'un affrontement en temps réel, et en pleine 3D, le moteur supportant des centaines d'unités. Et là, vous tombez sur le cul. Les troupes s'alignent comme à la parade ; au loin, vous voyez les adversaires, leur silhouette se détachant dans la brume. Allez apprécier de plus près leur force, reculez-vous, tournez, zoomez, dézoomez. La caméra se manipule comme de la pâte à modeler, vous en faites ce que vous désirez : un vrai régal. Je n'ai pas trouvé un zoom vraiment appréciable, mais il devrait être optimisé dans la version finale. Les décors sont géniaux : d'une beauté éblouissante, ils offrent des paysages très réalistes. Le plus extraordinaire, c'est que leur configuration influencera vraiment le combat. Je sais, à chaque fois, on nous fait le coup : vent, inclinaison, fatigue, etc., les sirènes des attachés de presse nous chantent les effets des décors sur leurs bonshommes et la moitié du temps, il y a à peine le quart des détails promis. Là, je l'ai vu, je l'ai touché, je peux vraiment vous certifier que vos troupes subissent les incidents du terrain. À vous de savoir les utiliser pour les transformer en avantages. Par exemple, des unités placées sous le couvert des arbres seront invisibles et protégées des flèches ennemies. Des archers placés au sommet d'une colline tireront plus loin et viseront mieux. La cavalerie aura du mal à se déplacer dans les reliefs accidentés, le vent ralentira son avancée. Des piquiers bien planqués dans un creux lamineront des chevaliers trop impétueux. Une rivière coupant en deux une carte, et ce sera le massacre sur le pont (en fait, il semble improbable de réussir à traverser des cours d'eau à pied, mais ça reste à



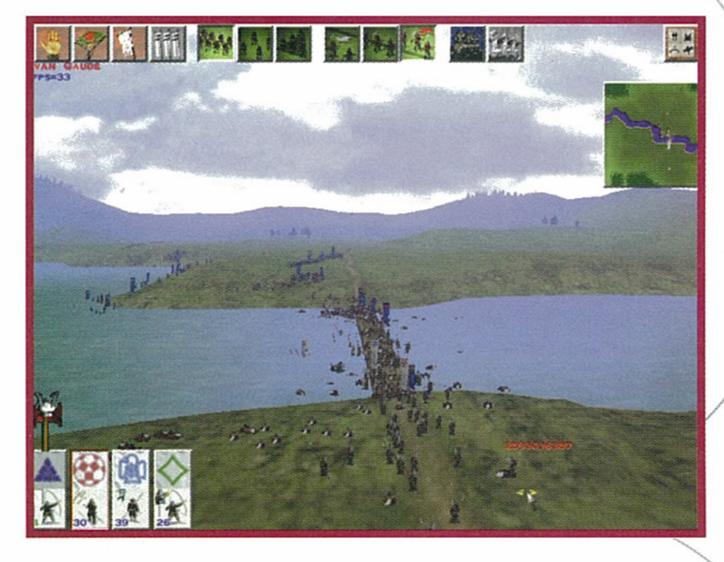


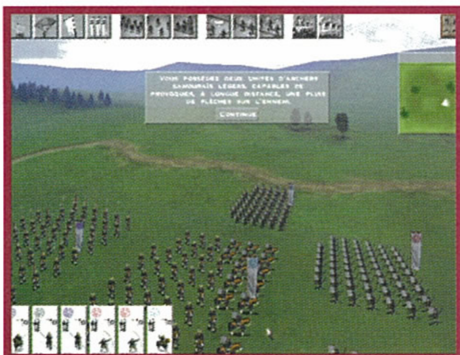
Les cartes sont suffisamment grandes pour avoir un horizon. Le moment où vous apercevez l'ennemi se profiler dans le lointain est magique.

vérifier). Toute votre armée est affichée à l'écran. Vous pouvez accéder aux menus d'ordre en cliquant directement dessus ou en passant par son symbole. Les ordres et les raccourcis sont nombreux, mais certains manquent à l'appel, tel cet ordre qui vous permet d'accéder à un groupe de troupes déjà formé. Les formations sont simples mais peuvent se compliquer en fonction du nombre d'unités. Vos hommes ne sont pas que des machines : ils vivent et subissent le contrecoup moral des blessures et des défaites. Après s'être fait décimer par une bande de chevaliers, mes archers ont lamentablement fui. J'ai fini par les récupérer plus loin, mais s'ils avaient tenu leur position (impossible de trouver la touche ou l'ordre approprié) à pied ou à cheval, les autres seraient morts. La victoire leur aurait permis d'acquérir de l'expérience et de devenir plus forts et plus résistants pour les prochains combats, car vos unités vous suivent tout au long de la campagne. Plus elles seront victorieuses, plus vos ennemis chercheront à éviter l'affrontement. Puis-je vous parler de l'Intelligence Artificielle de la machine ? Non, pas encore. J'avoue que j'ai bien essayé de titiller le monstre, mais il ne semblait pas très vivant. Dans la phase gestion, il manquait trop d'options (on m'a bien envoyé des ninjas pour m'assassiner, mais le mien n'arrivait pas à faire grand-chose) et dans la phase combat, les soldats réagissent bien. Si l'un fuit, l'autre le poursuit et revient aider ses collègues après l'avoir tué. Le moteur est assez surpuissant. Il tourne assez bien, même sur des petites bécanes, et peut afficher des centaines d'unités sans accuser le moindre ralentissement alors que tout le monde se bastonne. Dans Dark Omen, les troupes étaient peu nombreuses et apparaissaient rarement toutes en même temps ; dans Myth, pareil. Ici, c'est la folie. Votre unité de base se compose déjà d'une vingtaine de soldats. Ajoutez à cela une dizaine de troupes supplémentaires, dont certaines d'une soixantaine de mecs et vous avez compris. Le miracle de la technique a encore frappé. L'état de votre armée évolue en direct. Vous savez à quel moment elle se décourage, à quel moment elle est d'attaque, et ce même si elle vous approuve et vous suit comme un seul homme. Le décompte des morts en temps réel vous permet de construire au fur et à mesure les prochains mouvements. Pour l'instant, le pathfinding n'est pas encore au point : attaquées sur un pont, certaines de mes unités se sont retrouvées en train de marcher dans l'eau sans aucune raison, alors qu'elles n'avaient pas pied (j'en suis sûre, j'ai plongé mon œil dans les profondeurs pour vérifier). Mais c'est le seul défaut qui s'est révélé, vite oublié quand on contemple l'armée ennemie se pointer à l'horizon. Quand vous commencez à distinguer les bannières, puis les silhouettes, et enfin les uniformes détaillés, vous vous dites que là, ils ont réussi leur coup. Vous avez flippé et vous allez continuer en apercevant le sol éponger le sang de vos hommes. On se croirait dans un film de Kurozawa, et c'est vraiment impressionnant.

LES brutus À LA porte

Le réseau devrait aussi permettre de jouer des campagnes en engageant un général pour la phase action. Dans tous les cas, il y aura une option bataille immédiate qui vous projettera directement sur une carte. Rassurez-vous, vous aurez largement la possibilité de vous la jouer tactique : les niveaux sont suffisamment grands pour éviter le rush général. Je vous en ai déjà dit beaucoup, mais les inconnues sont encore nombreuses. Par exemple, on ne sait pas encore si on pourra marchander ou faire de la recherche pour découvrir de nouveaux armements et des formations plus poussées. Une chose est sûre : le moteur de la phase action est époustouflant, et quoi qu'il arrive (genre sortir le produit tel quel, bien avant qu'il soit fini), il le restera.

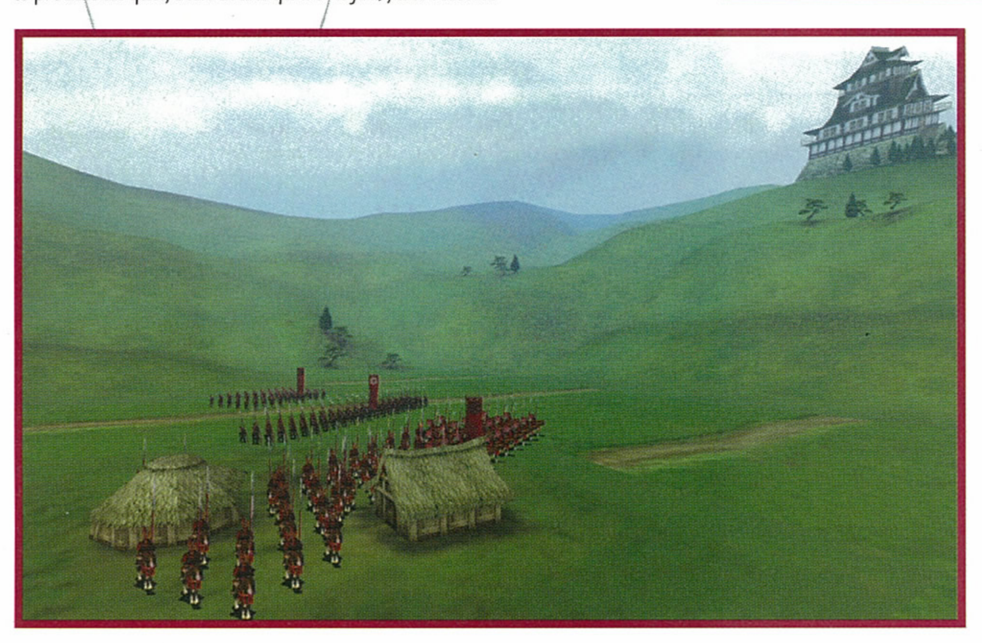




Les camps adverses sont assez équilibrés en début de partie. Comme ils possèdent les mêmes troupes, ils peuvent facilement placer, face à l'ennemi, des unités susceptibles de le neutraliser comme des archers face à des piquiers.



Massacre à OK Corral : les cadavres restent, soulignant vos incompétences. N'oubliez pas : plus vous aurez de morts, moins vos hommes seront motivés pour se battre.





Certaines régions abritent des fortifications. Pour s'y attaquer, vous aurez intérêt à acquérir pas mal de troupes et du courage, car ici pas de baliste ou de bélier pour ouvrir une brèche.



Nerf Arena Blast

Oh ! un Quake-like de plus. Celui-là ne risque pas d'être en compétition avec les grands ténors du genre. Ce n'est d'ailleurs pas son but. Nerf Arena Blast semble en effet plutôt destiné aux enfants. Pas de sang, de tripes à l'air ou de cadavres empalés dans ce jeu ; les flingues seront en plastique, les munitions en mousse qui fait pas mal, et la mort n'existera pas. On se contentera plus modestement d'être « désactivé » ou un truc de ce genre.

Le principe du jeu sera calqué sur Quake 3 : il n'y aura pas de missions solo proprement dites, mais des combats en multijoueur, contre des bots ou des humains arrogants et mauvais perdants. En fait, Nerf Arena Blast pourrait être qualifié de simulateur de parc d'attractions, puisqu'on se baladera dans une sorte de Luna Park et l'on pourra entrer à loisir dans plusieurs bâtiments, chacun proposant plusieurs arènes basées sur un thème central : la jungle, l'espace, la science-fiction, etc. Les arènes devraient être très variées, certaines proposeront du deathmatch classique, tandis que d'autres seront plus originales : course de vitesse entre concurrents surarmés, mélange de combat et de basket-ball, etc.

Le moteur 3D semble être issu de Unreal, puisqu'on y retrouvera les mêmes mouvements d'esquives et le même curseur. Il ne devrait donc y avoir aucun problème à afficher les cartes, qui s'annoncent simples, toujours dans le but de cibler un public plutôt jeune et débutant. Les textures participeront à l'ambiance, avec des couleurs parfois criardes, et des effets de lumière de mauvais goût. Bref, on se retrouvera bien dans l'univers d'un parc d'attractions, à shooter des gens virtuels avec des bouts de mousse. Les âmes sensibles apprécieront sûrement ce Quake-like très soft et sans prétention, qui s'annonce assez bien réalisé et somme toute plutôt marrant à jouer.

Ackboo

GENRE
Quake 3-like pour mômes

ÉDITEUR
Hasbro Interactive

DÉVELOPPEUR
Atari

SORTIE PRÉVUE
Mars 2000



Les couleurs l'annoncent tout de suite : ce jeu sera destiné aux plus jeunes.



Course au drapeau dans une arène d'inspiration inca.

L'interface sera originale : on se baladera librement dans le parc.

A l'intérieur de chaque bâtiment, on aura le choix entre plusieurs arènes autour du même thème.



Notre grorobo est plutôt agile : il sait courir, sauter, escalader les parapets, et même rouler-bouler (et non pas rouler bourré).

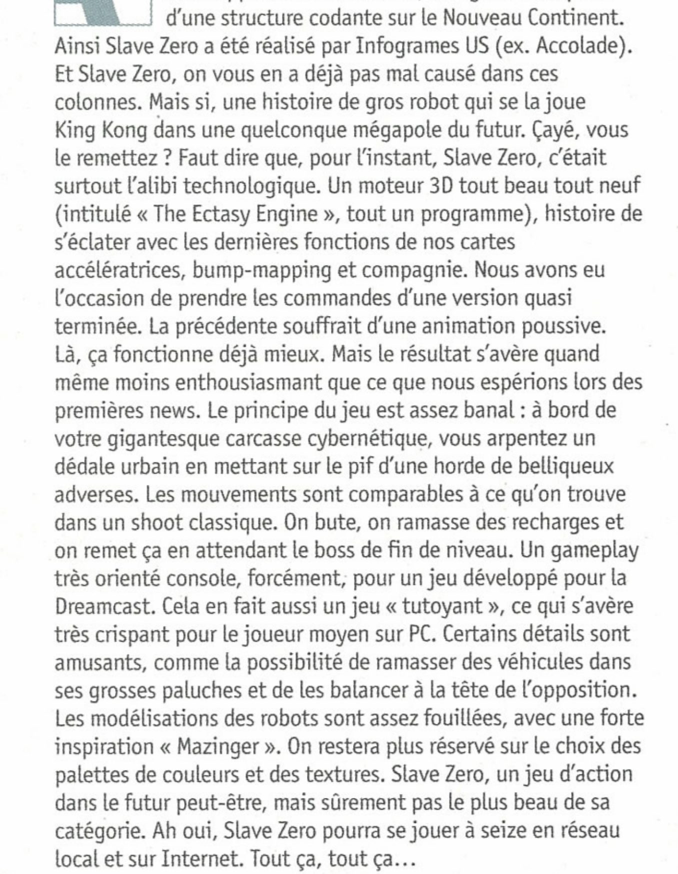
Slave Zero

GENRE
Action

ÉDITEUR
Infogrames

DÉVELOPPEUR
Infogrames US

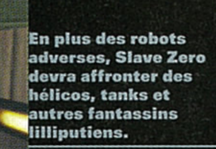
SORTIE PRÉVUE
Mars 2000



A la manière d'Ubi Soft avec sa division de développement canadienne, Infogrames dispose d'une structure codante sur le Nouveau Continent. Ainsi Slave Zero a été réalisé par Infogrames US (ex. Accolade). Et Slave Zero, on vous en a déjà pas mal causé dans ces colonnes. Mais si, une histoire de gros robot qui se la joue King Kong dans une quelconque mégapole du futur. Çayé, vous le remettez ? Faut dire que, pour l'instant, Slave Zero, c'était surtout l'alibi technologique. Un moteur 3D tout beau tout neuf (intitulé « The Ectasy Engine », tout un programme), histoire de s'éclater avec les dernières fonctions de nos cartes accélératrices, bump-mapping et compagnie. Nous avons eu l'occasion de prendre les commandes d'une version quasi terminée. La précédente souffrait d'une animation poussive. Là, ça fonctionne déjà mieux. Mais le résultat s'avère quand même moins enthousiasmant que ce que nous espérions lors des premières news. Le principe du jeu est assez banal : à bord de votre gigantesque carcasse cybernétique, vous arpentez un dédale urbain en mettant sur le pif d'une horde de belliqueux adverses. Les mouvements sont comparables à ce qu'on trouve dans un shoot classique. On bute, on ramasse des recharges et on remet ça en attendant le boss de fin de niveau. Un gameplay très orienté console, forcément, pour un jeu développé pour la Dreamcast. Cela en fait aussi un jeu « tutoyant », ce qui s'avère très crispant pour le joueur moyen sur PC. Certains détails sont amusants, comme la possibilité de ramasser des véhicules dans ses grosses paluches et de les balancer à la tête de l'opposition. Les modélisations des robots sont assez fouillées, avec une forte inspiration « Mazinger ». On restera plus réservé sur le choix des palettes de couleurs et des textures. Slave Zero, un jeu d'action dans le futur peut-être, mais sûrement pas le plus beau de sa catégorie. Ah oui, Slave Zero pourra se jouer à seize en réseau local et sur Internet. Tout ça, tout ça...

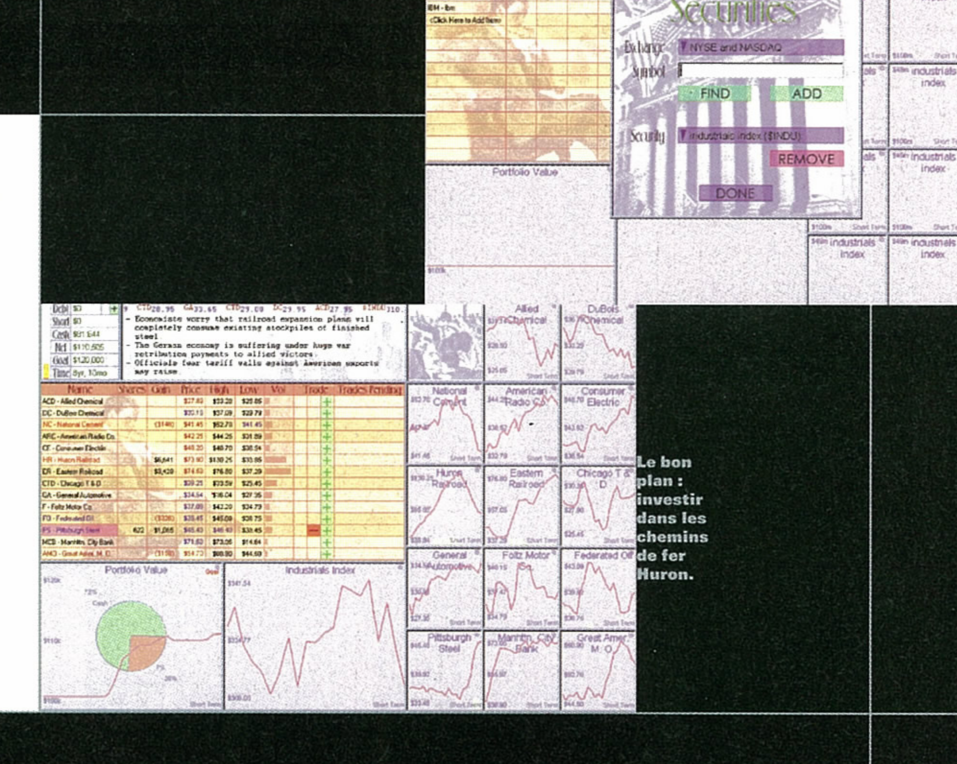
iansolo

Slave Zero se joue en vue externe.



En plus des robots adverses, Slave Zero devra affronter des hélicos, tanks et autres fantassins lilliputiens.

Ah la la ! dire que je pourrais être en train d'acheter des SICAV avec mes piges. Eh non, je suis là comme un clodo à faire une preview de Wall Street Tycoon. Remarquez, si ça se trouve, je vais me faire encore plus de pognon. Développé par Lumis Studios, Wall Street Tycoon nous propulse dans le costard d'un caïd de la finance. Spéculer au jour le jour ou investir sur le long terme, WST nous laisse le choix. En début de partie, vous vous voyez confier un petit pécule. Oh, pas grand-chose, quelques centaines de milliers de brouzoufs. Mais déjà, vous avez la pression. Faire fructifier le petit tas de biftons ou sombrer dans la banqueroute : l'avenir va dépendre de votre capacité à prévoir les fluctuations du marché. Des cotations apparaissent en continu à l'écran. Des graphiques tracent l'évolution des cours. Une voix annonce les événements marquants qui peuvent avoir une



Le bon plan : investir dans les chemins de fer Huron.

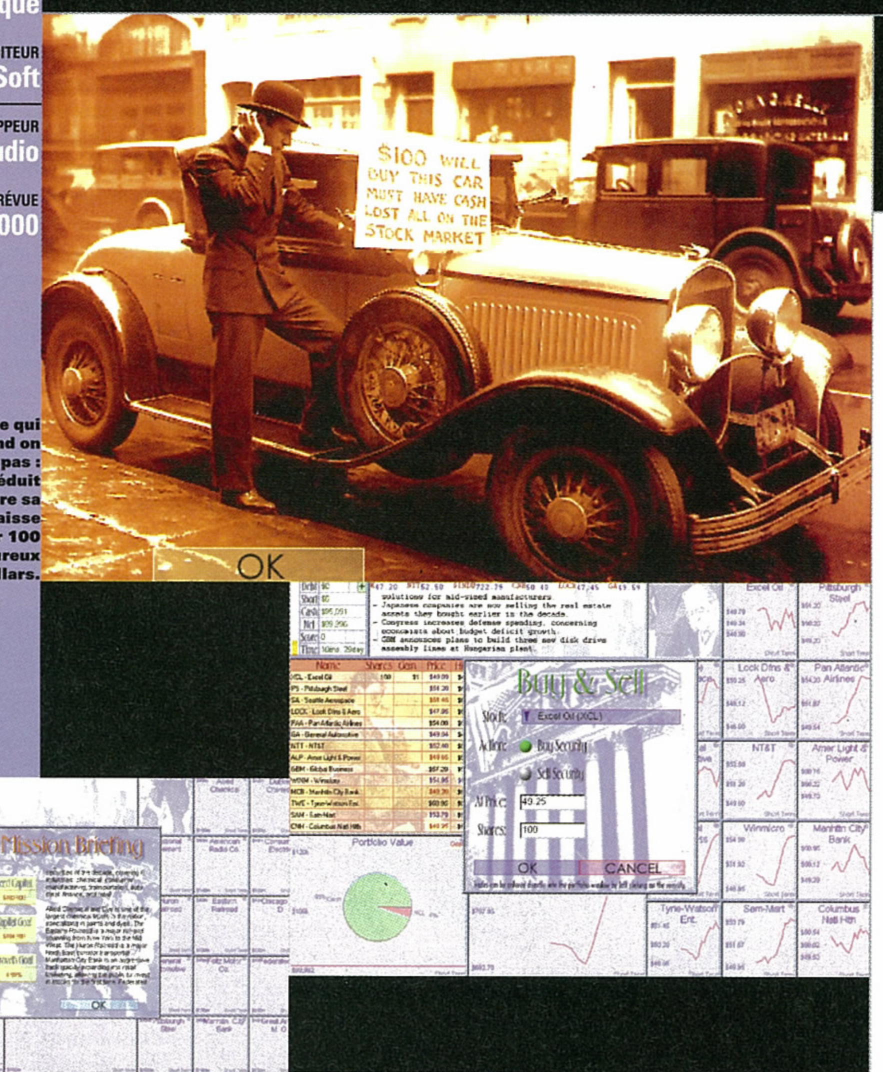
Wall Street Tycoon

GENRE
Simulation économique

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Lumis Studio

SORTIE PRÉVUE
Mars 2000



Et voilà ce qui arrive quand on n'assure pas : on en est réduit à revendre sa chouette caisse pour 100 malheureux dollars.

influence sur l'activité boursière. Une seule loi : acheter à bas prix et revendre le double. Attention tout de même de ne pas vous laisser aller à des placements de père de famille. On n'est pas au casino. Les investissements à long terme s'avèrent nettement plus rentables. Ouais, n'allez pas dilapider inconsidérément tous mes biftons virtuels ! Dotée d'une ribambelle de scénarios historiques, cette simulation économique vous permettra de rejouer des épisodes célèbres, comme le crash de 29 ou la crise pétrolière des années 70. Si vous vous connectez à Internet, vous pourrez utiliser les cotations en temps réel du NYSE et du NASDAQ. Côté réalisation, Wall Street Tycoon offrira des écrans plutôt austères, l'essentiel des informations affichées consistant en chiffres et autres courbes. Pour rehausser l'ensemble, Lumis Studio a cru bon de rendre son produit un peu plus « multimédiatisant » avec quelques effets sonores, des photos d'époque et autres coupures de presse en fac similé. Mais on attend toujours le jeu définitif en la matière, à la fois beau et intéressant (NDRC : Et puis, on attend aussi une simulation de révolution, pour changer). N'empêche, les amateurs de simulations économiques qui n'ont pas eu grand-chose à se mettre dans le portefeuille depuis Capitalism, devraient garder un œil monoclé sur WST en prévision du test, au cas où.

iansolo





Avec beaucoup d'argent, vous pourrez vous payer du pognon. Ce qui s'avère bien pratique dans la simulation.



Vous affronterez les plus grands : Cola Cola et Mitrosoft.



Enfin ! un jeu de commerce, de gestion et de comptabilité. Le monde était devenu beaucoup trop morne. Pas un seul commercial, pas un seul service marketing en vue sous le soleil... Heureusement que Stardock vole à notre secours en développant Business Tycoon ! La chose se présente comme une carte du monde. Votre terrain de jeu est découpé en territoires géographiques plus ou moins intéressants. Telle région sera plus productive. Mais telle autre offrira une situation politique plus enviable pour vos futurs investissements. En tant que PDG d'une entreprise multinationale, vous aurez à gérer toutes les étapes de développement de votre futur aspirateur à pognon : de la recherche au marketing en passant par la gestion du personnel. Vous pourrez choisir de vous lancer sur des marchés hautement compétitifs comme l'informatique ou l'aéronautique. Pour améliorer votre rentabilité, vous serez amené à trouver de nouvelles sources d'approvisionnement et de nouveaux sites d'implantation pour vos filiales. Évidemment, vous ne serez pas seul à vouloir une part du gâteau. Et pour déstabiliser vos adversaires, Business Tycoon mettra à votre disposition un éventail de mesures plus ou moins honnêtes : espionnage, virus informatiques, offensives boursières... Graphiquement, Business Tycoon est un brin plus flatteur que Wall Street Tycoon, préviewé quelque part dans ces pages. À savoir qu'on aura des écrans en plusieurs couleurs. Mais rien de bien délirant quand même. En revanche, il ne devrait pas exiger une machine particulièrement puissante. Remarquons, pour finir, que Business Tycoon supportera le multijoueur à huit sur Internet.

iansolo

GENRE **Simulation économique**

ÉDITEUR **Ubi Soft**

DÉVELOPPEUR **Stardock**

SORTIE PRÉVUE **Mars 2000**

Business Tycoon



L'Europe se divise en deux : la Grande-Bretagne et l'Allemagne. Apparemment, les autres pays n'ont pas d'existence économique.





Des cockpits à tomber de bonheur. D'ailleurs, je tombe.

Superbike 2000

GENRE
Simulation de tomo

ÉDITEUR
Electronic Arts Sport

DÉVELOPPEUR
Milestone Italie

SORTIE PRÉVUE
Mars 2000

Certains attendent le Messie, d'autres une baisse des impôts (ha ha, les cons...), moi, c'est juste le mois prochain, que j'attends. Comme quoi, on n'est pas des gars exigeants, chez nous à Joystick. Bon, pas la peine de vous faire un dessin, je suis encore sous le choc de ce qui vient d'arriver sur mon bureau : Superbike 2000 nom d'un chien, LA suite dont je rêve depuis plus d'un an. Enfin, ce n'est pas vraiment une version finale, mais c'est pas grave, je suis heureux quand même. Ainsi, l'état actuel de la bête ne propose qu'un seul circuit (Monza), on ne peut piloter qu'une seule moto (la Ducat'), seul le mode arcade est accessible, plein d'options ne sont pas validées, bref, c'est plus que du bridé tout ça. Mais malgré ça, on sent que Superbike 2000 va tuer sa race, oui, on le sent vraiment. Bon allez, ce n'est pas tout de simuler l'attaque cardiaque en direct, il faut aussi penser à vous dire pourquoi vous ne pourrez bientôt plus vous passer de cette simulation. Enfin, faut quand même rester un poil prudent, hein, on ne sait jamais...bla bla déontologie....bla preview tout ça bla bla...Ok, laissez tomber, je suis sûr que ça va être génial !

La motion capture des chutes a encore été améliorée.



Remarquez la nouvelle fenêtre pop-up, en haut à droite de l'écran.



Restons calme, restons calme

Le premier réflexe du gamer moderne consiste à aller faire un tour dans les options pour pousser tous les détails à fonds. Dont acte. Le moteur Direct3D se propose de tourner en 1600x1200 au maximum. Nous nous contenterons du 1280x960 pour aujourd'hui, la TnT 2 Ultra ne voulant pas afficher d'avantage. Mais cette résolution est largement suffisante pour apprécier tout le travail graphique accompli depuis la précédente mouture. Les circuits regorgent de détails, les motos sont bourrées de détails (disques, étriers de freins, stickers, tableaux de bord fabuleux, mains et leviers animés, pots d'échappement, bulles, durites aviations,



Les ralentis, toujours aussi jouissifs.



La R7, 'tite nouvelle de la saison 99.

cadres photoréalistes, et j'en passe...), les pilotes sont bourrés de détails, bref, c'est le paradis du bourré de détails. Évidemment, on retrouve tous les candidats de la saison 99 dans leur apparat de fête : visages derrière les visières, casques, combinaisons, sponsors officiels, le tout respire une fois de plus la fidélité à l'original. Au chapitre des nouveautés de paddock, on parlera de l'apparition de la R7 de Yamaha et de la RSV1000 d'Aprilia. Sur le plan de la simulation, cette version 2000 devrait bien être la fille de sa mère, à savoir élitiste. Car même dans le mode supposé arcade, chutes, gaufres, vautrades et autres viandades font partie de votre quotidien. Les motos pourront désormais subir des dégâts (comme la casse moteur), mais on ne sait pas encore si les déformations seront de la partie. Faux départs, réglages et disqualifications seront également implémentés, mais là, je parle dans le vide, les options n'étant pas sélectionnables. Une fenêtre en incrustation s'affichera en cas de chute, montrant le commissaire de course agitant son drapeau jaune. Je ne serais pas étonné que cette fenêtre serve également à vous montrer les incidents de course, mais il s'agit là d'une pure spéculation. La météo ne sera pas oubliée,





Oui, ce sont les vrais visages des pilotes.





mais là encore, c'est le grand mystère quant à ce que cela donnera. La motion capture des pilotes a, semble-t-il, encore été améliorée, de même que les transitions entre les différentes postures. Enfin, parlons quelque peu des bruitages, différents pour chaque moto : vous ne serez sûrement pas surpris d'apprendre qu'eux aussi s'annoncent incroyables.

Une grande confiance en l'avenir

Même si cette version ne nous livre que très peu de ses secrets, il est à peu près certain que Superbike 2000 finira au sommet du genre. Certes, ils ne sont pas des masses à concourir pour le titre (en gros, il n'y a que GP500), mais le niveau est tellement élevé que faire mieux que les petits copains est déjà un exploit en soi. Bon allez, je vous laisse à la contemplation des tofs, faut que je retourne faire un tour en Ducati. Décidément, Milestone est vraiment un studio de développement plein de ressources.

Fishbone

On admire la modélisation de la bécane et on se tait.

Europe 2 s'enflamme pour...



JIMMY LÉVY PRÉFÈRE

JAMEL

EN TOURNÉE

01/02 TRAPPES
02/02 SAINT QUENTIN
03/02 LIÈGE
04/02 BRUXELLES
05/02 AMIENS
08/02 VOIRON
09/02 MARTIGUES
10/02 VALENCE
11/02 MARSEILLE
12/02 MONTPELLIER
15/02 BITCHE
16/02 GARGES LES GONESSE
17/02 CLERMONT FERRAND
18/02 SAINT ETIENNE
22/02 CHERBOURG
23/02 ENGHIEN
24/02 REIMS
25/02 REIMS
26/02 MANTES LA VILLE
07/03 TOULOUSE
08/03 PAU
09/03 BIARRITZ
10/03 ALBI
11/03 NARBONNE
14/03 LILLE
15/03 LILLE
16/03 TROYES
17/03 CAEN
18/03 EVREUX
19/03 LENS
21/03 CARQUEFOU
22/03 TOURS
23/03 ANGERS
24/03 RENNES
25/03 LE MANS
28/03 LAUSANNE
29/03 GENÈVE
30/03 GRENOBLE
31/03 ANNECY
01/04 LYON
02/04 LYON
05/04 MONT DE MARSAN
06/04 MÉRIGNAC
07/04 ANGOULÊME
08/04 NANTES
11/04 BOURG EN BRESSE
12/04 MULHOUSE
13/04 NANCY
14/04 BESANÇON
15/04 AUXERRE
18/04 MOULINS
19/04 CHALONS
20/04 STRASBOURG
21/04 METZ
22/04 BOURGES
25/04 DUNKERQUE
26/04 MONS
27/04 CHARLEROI
28/04 ANZIN
29/04 TOURCOING
30/04 ORLÉANS



PHOTO : IAN PATRICK - REALISATION : MERMON

MISE EN SCÈNE : KADER AOUN











Toutes les fréquences sur le 08 36 68 54 32 (2,23f la mn) ou sur internet www.europe2.fr
Paris 103.5 - Lyon 100.3 - Marseille 102.3 - Bordeaux 94.3 - Strasbourg 89.5 - Lille 92 - Nantes 94.7 - Toulouse 102.4
Montpellier 95.8 - Rouen 104.1 - Grenoble 91.2 - Nice 88.1 - Clermont Ferrand 89.6 - Caen 96.8 - Rennes 102

PETE BOULE

Messiah

On se retrouve plongé dans une ville géante, inhumaine, infestée d'usines tentaculaires et de machines étranges.

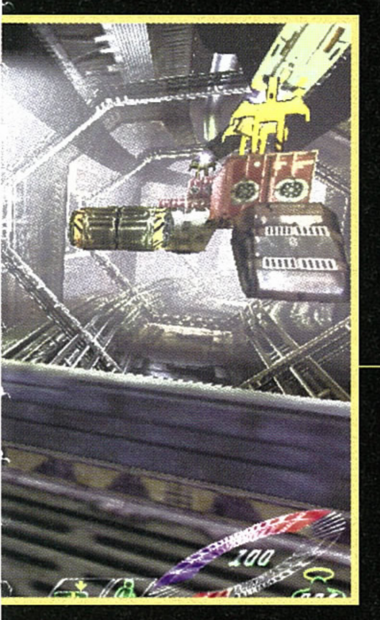






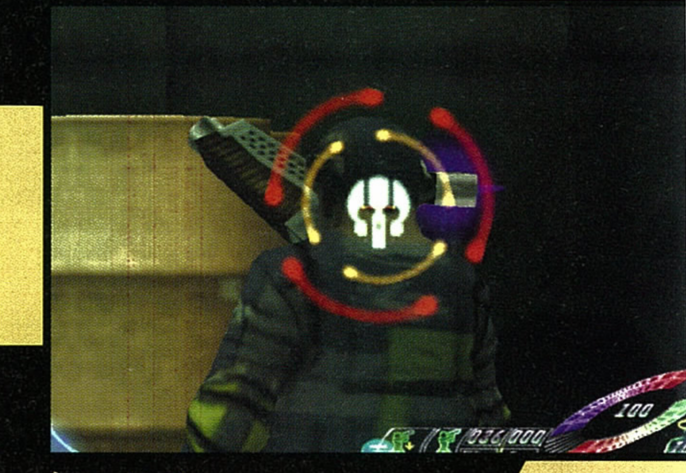


MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION-AVENTURE
EDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR SHINY ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE MARS 2000





C'est con, un ange. Il n'est jamais là quand on a besoin de lui. Messiah n'est pas encore tout à fait là, il faudra donc patienter un petit peu. En attendant, on a quand même de quoi se mettre en appétit. Moteur !



À une certaine distance, en mode « sniping », une tête de mort s'affiche pour informer que le tir sera mortel.

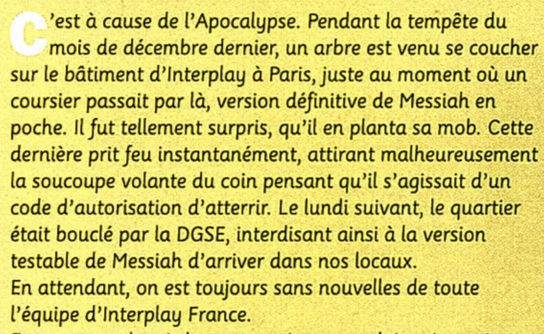






Si le point de vue est un peu étrange, c'est normal, puisqu'on est incarné dans un rat.

C'est à cause de l'Apocalypse. Pendant la tempête du mois de décembre dernier, un arbre est venu se coucher sur le bâtiment d'Interplay à Paris, juste au moment où un coursier passait par là, version définitive de Messiah en poche. Il fut tellement surpris, qu'il en planta sa mob. Cette dernière prit feu instantanément, attirant malheureusement la soucoupe volante du coin pensant qu'il s'agissait d'un code d'autorisation d'atterrir. Le lundi suivant, le quartier était bouclé par la DGSE, interdisant ainsi à la version testable de Messiah d'arriver dans nos locaux.
En attendant, on est toujours sans nouvelles de toute l'équipe d'Interplay France.
Et pourtant, depuis le temps qu'on en parlait… Le petit ange, à la gueule fort sympathique d'Ackboo en langes, vient de nous donner des nouvelles plus concrètes que d'habitude. Messiah est donc vraiment à la bourre. Faute d'avoir la version testable en temps et en heure, ils ont préféré (et réussi, malgré la présence des agents de la DGSE) nous envoyer une version bêta, en attendant de peaufiner correctement le fruit de près de quatre années de dur labeur.

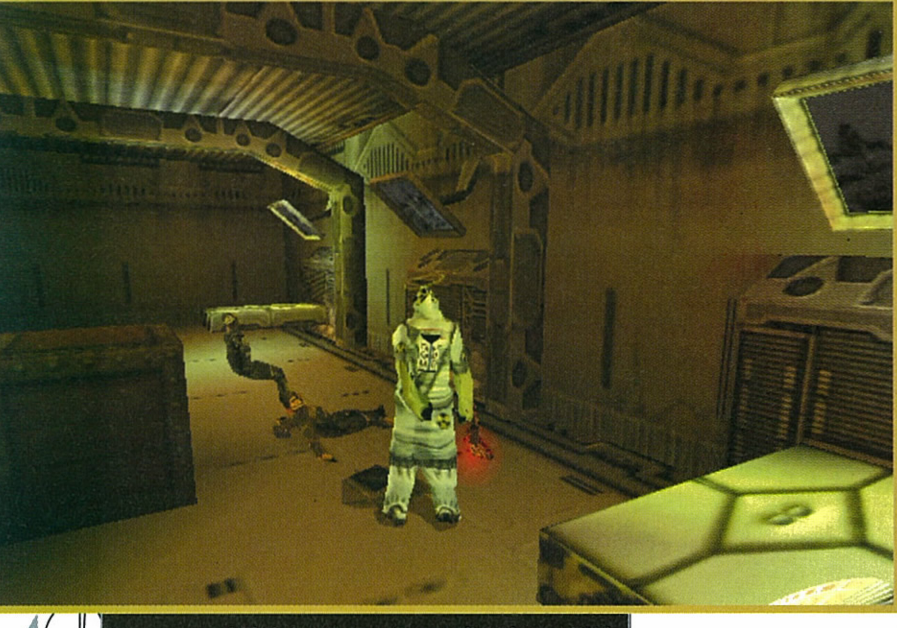




On nous promet un attirail conséquent. Ici, un lance-flammes.

L'APOCALYPSE selon DAVID

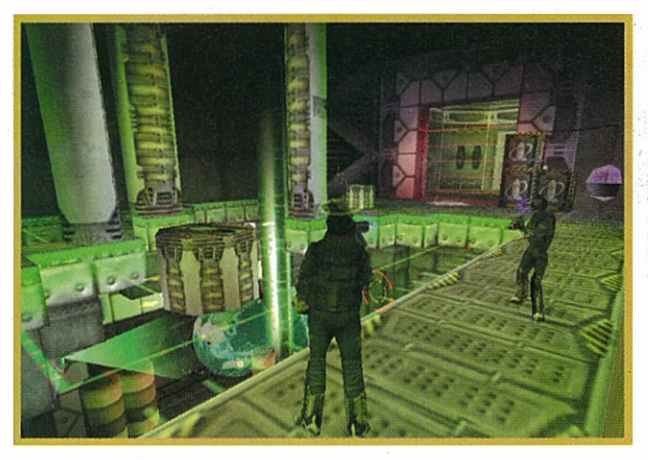
Ainsi parlèrent les deux mètres cinq de David Perry. Dans un futur pas trop proche, mais pas trop lointain non plus, les forces du Mal, dirigées par Satan himself, ont décidé de prendre de l'avance sur le calendrier de l'Apocalypse selon saint Jean et recherchent les sept sceaux nécessaires pour le déclenchement de la fin du monde. Furieux de cette initiative, Dieu - avec le gros « D » - envoya alors un de ses anges, Bob, de manière à retrouver les sceaux avant tout le monde pour les mettre à l'abri. Histoire de compliquer la tâche, le monde dans lequel on cherchera ces sept satanés gadgets de destruction massive est plus fliqué qu'une préfecture de police. En plus de ça, la population locale n'étant manifestement pas contente du régime



Se balader avec un morceau d'uranium enrichi à 800 % sera un grand moment d'humour noir dans l'art de faire le vide autour de soi.



On pourra posséder n'importe qui, quel que soit le sexe, ou la fonction.



Lorsqu'on se fera pointer par un ennemi, une cible s'affichera pour indiquer la localisation visée.





alimentaire et gouvernemental en place, elle a décidé de faire quelques émeutes et attentats, ici et là, afin de rendre la non-existence d'autrui plus accessible et le mécontentement plus sonore. En bref, il faudra juste s'amuser à passer inaperçu entre deux camps qui se tireront dessus avec un arsenal impressionnant aux dégâts dévastateurs. Pour se remonter le moral, il suffira de se rappeler que personne sur cette Terre n'ayant auparavant vu un ange de sa vie, tout ce qui porte une arme se mettra à ouvrir un feu nourri sur le charmant chérubin.

CITY light, CITY NIGHT

Pour le moment, personne n'a vraiment vu la gueule du jour. Comprenez que tout ce qu'on a vu est nocturne. Autant s'attendre à quelque chose de sombre, avec plein de recoins pour planquer les crétins qui veulent tendre une embuscade. On se dit que ce n'est pas plus mal, parce que, question décor, ça plante un certain intérêt visuel. Ici, les éclairages d'une cité industrielle, aux proportions tentaculaires, prennent une dimension fantastique assez étonnante. Un petit peu comme dans « Blade Runner », ça baigne dans le brouillard, et c'est aveuglé par des néons et autres projecteurs. L'usage de sources d'éclairage artificiels à outrance nous donne l'impression de circuler constamment dans une cathédrale géante, aux absides sans fond, et à la nef chaotique. Ça transpire l'humidité dans chaque recoin de taule, et pour ce qui nous a été donné de voir, l'ensemble est baigné dans une ambiance high-tech composée d'éléments ayant trop servi, le tout animé par des robots géants et autres saloperies articulées, spécialement étudiées pour faire parler les bavards. L'éclairage est dynamique. Non seulement il sert à illuminer de-ci, de-là, des éléments du décor, mais en plus, il projette habilement les ombres des êtres qui traversent les faisceaux. On est vraiment dans une ville immense, avec ses passants et ses forces de l'ordre plus vraies que nature. Ici, un flic nous demandera si tout est OK, là, une gradée nous ordonnera de ne pas s'approcher d'elle avec nos sales pattes... Y a pas à dire, question d'imprégner le joueur par l'ambiance, ça promet.

ÇA sent LA CHAIR fraîche !

« Souvenez-vous !», c'est ce que dit l'ogre quand il rentre chez lui, et qu'il renifle à pleines narines l'odeur des six frères du petit Poucet, pourtant nettoyés et eau de colognisés depuis peu par la femme du bourreau d'enfants. De la sensibilité de la chair, il en sera pleinement question, parce qu'il va falloir pas mal traiter avec. Pour commencer, chacun des protagonistes aura été designé avec soin, ce qui donne d'autant plus de crédibilité à un univers d'anticipation qui semble prometteur. Plusieurs catégories de personnages apparaîtront, chacun d'entre eux ayant sa propre fonction à l'intérieur du scénario. Ici, un mécano roulera des hanches en même temps que des mécaniques lorsqu'il se déplacera ; là, une militaire gradée bougera son cul dans un mouvement de roulis à en donner le vertige. On remarquera au passage qu'un grand soin a été apporté à la modélisation des personnages, en cachant par exemple chacune des jointures de leurs membres. Ça ressemble fortement à de l'enveloppe souple, et en tout cas, pour ce qu'on en a vu, ça en jette. Le meilleur exemple de cet aboutissement technique reste la modélisation de l'ange Bob. Ce dernier passe son temps à figurer sur l'écran en calbute, et la sensibilité de sa chair de poupon est soigneusement restituée. De plus, le cher ange, comme tous les autres protagonistes, bouge avec un naturel fort bien traduit, et lorsqu'il se sert

de sa paire d'ailes, on est assez admiratif devant le résultat obtenu.
La sensibilité de cette chair sera elle-même au centre de l'intérêt de ce jeu, puisque, pour progresser d'une manière aussi efficace que discrète, on devra incarner une bonne tripotée de barnabés différents, en se servant à chaque fois de leurs talents pour arriver à ses fins. Certains me lanceront à la face que Nomad Soul permet la même chose, mais ces deux jeux sont construits très différemment l'un de l'autre. Ici, il n'est pas question de finesse rôlistique, il s'agit surtout de passer inaperçu de corps en corps, et d'éviter les balles au passage. Tiens, à propos de balles : les dégâts sont localisés, et, suivant les différents hôtes empruntés, les points de vie ne sont pas les mêmes.



SCÈNES DE méninges

On aurait très bien pu appeler ça « Brainstorm » aussi. Quelque part, on sent que cette opération mentale, consistant à devenir le plus performant possible en un minimum de temps, sera largement mise au goût du jour. Faudra en bouffer, de l'astuce, et de la gestion du corps d'autrui pour pouvoir emprunter sans trop d'encombres les nombreux passages du jeu. S'incarner de corps à corps n'est pas vraiment d'une discrétion exemplaire. Ça fait du bruit, et ça dégage autant d'effets pyrotechniques que de fumée. Du coup, ça attire l'attention de tout l'entourage, pour un peu qu'il soit remonté contre les anges, et qu'il soit, dans le même temps, zélé dans sa vigilance. C'est l'équivalent d'une pluie de coups de pied au cul qui se met à rappliquer, avec des bastos en guise de pieds. On peut alors avoir un vague aperçu de ce dont les combats seront faits. Plusieurs cibles s'afficheront pour localiser les endroits du corps du joueur visé, et la proximité des ennemis rendra les armes plus ou moins létales. Au contact, ce sont les règles du corps à corps qui seront appliquées ; et pour les longues distances, le mode sniping sera fort utile. Il est à noter, en ce qui concerne ce dernier point, que certaines parties du corps atteintes donneront une mort immédiate. Ce qui est applicable pour le joueur le sera bien sûr aussi pour ses ennemis.

Le jeu mêle allègrement ambiance high-tech avec robots géants et sensibilité de la chair avec l'ange Bob. Un peu comme le bien et le mal.

Évidemment, lever un calibre devant un flic, ça ne passera pas inaperçu, et ce même si le corps emprunté a la même activité que la cible. Ceci pour dire que si en soi cela est déjà peu amène, empoigner un gros flingue quand on est dans l'hôpital d'une base quelconque sera encore plus suspect.
Mais se servir de son cerveau, c'est surtout savoir éviter un combat.
Si l'Intelligence Artificielle du jeu n'est pas très indulgente avec le joueur pendant les combats, elle permet quand même pas mal d'astuces habiles, voire vachardes, pour contourner les confrontations. Ainsi, on pourra se servir d'angles morts pour faire croire à un ennemi, en lui tirant dessus, que c'est son collègue le responsable de la forfaiture. On pourra aussi faire tomber quelques hommes dans le vide en les incarnant, puis en les désincarnant au milieu de la chute (ces derniers se plaindront alors d'une vive douleur dans les genoux). Tous les personnages seront des hôtes potentiels. Que dis-je ? Tout ce qui est vivant est un hôte potentiel, puisque même les rats font des hôtes redoutables, permettant de se faufiler dans les recoins les plus sombres pour surprendre n'importe quel opportun qui se croit inaccessible. Et on ne parle même pas des différentes tâches qu'il est possible de réaliser selon le corps possédé. Un ingénieur en nucléaire aura, par exemple, la possibilité de faire crever tout le monde en se promenant dans une base avec un morceau d'uranium enrichi au dernier degré, ou encore, on prendra un immense plaisir à voir des soldats d'élite se mettre au garde-à-vous devant la pin-up gradée dont on vient d'emprunter l'enveloppe (très) charnelle.

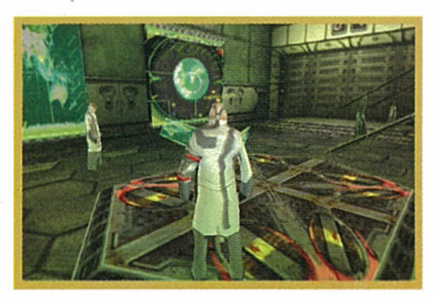
LA fin DU monde EST POUR LE mois DE MARS

En tout cas, c'est ce qui est prévu dans les boutiques... Peut-être le petit Paco, 12 ans, y verra-t-il un signe ? On espère sincèrement que le jeu tiendra toutes ses promesses, et surtout qu'on ne risque pas de tomber dans un jeu du genre « chercher bouton – trouver couloir - activer machine ». Pour le moment, on n'a pas l'impression d'être les dindons de la farce, et de toute façon, progresser dans un jeu en sautant de corps en corps, ou en se servant de ceux-ci pour abuser son entourage est assez original en soi.
Graphiquement c'est joli, il y a de l'humour, et le moteur est juste très bien.
Ça sent bon, la chair fraîche... Y a pas à dire !

Posséder quelqu'un passera rarement inaperçu.







Selon la fonction de l'hôte, les réactions des personnages extérieurs seront diverses. Ici, deux troufions saluent leur supérieur.

Beetle Crazy Cups

Allôôô, Bruno Bonnell Présente à l'appareil, j'écouuute ?
- Oui, ce serait pour un jeu de bagnoles.
- Hmmm, voui, quel genre de voitures ?
- Ben, euh, des caisses, quoi.
- Mmmh, voui, nous avons des Coccinelle en stock. Des flower-pohouère avec des vrais hippies dedans. Je vous en mets pour huit personnes ?
- Oui, ça me semble parfait… il vous reste aussi des surfeurs ?
- Ah non, les surfeurs c'était le mois dernier. Vous n'en avez pas eu ?
- Chuis con, bien sûr que si. J'en ai encore plein le placard, de vos snowboarders. Y z'étaient très bien d'ailleurs. Nos p'tits gars ont pas décollé de l'écran de tout l'mois.
- Monsieur est trop aimable.
- Je vous en prie… Au fait, tant que je vous tiens, vous prévoyez des beach boys dans l'avenir ?
- Ah ça, je ne saurais vous dire. Faudrait demander à notre patron pour ça.
- Bon, eh bien merci beaucoup Monsieur Bruno - Bonnell Présente. À la prochaine !

La Coccinelle à Villeurbanne

Après le fantastique Supreme Snowboarding, Infogrames revient à la charge avec un nouveau titre arcade qui s'annonce plutôt sympathique. À croire que le tatou multicolore a fait le tri dans toutes ses acquisitions pour ne conserver que les meilleures. Beetle Crazy Cup est un jeu de caisses déjanté avec une atmosphère tout droit sortie des happy sixties. Au passage, Infogrames se prend une bonne grosse tranche de licence avec Volkswagen ©. C'est-à-dire que tous les véhicules rencontrés dans ce programme sont peu ou prou des modèles de Coccinelle. Y sont forts en promo quand même, ces Allemands. Quand j'étais gniard, y avait déjà les films genre « La Coccinelle à Monte Carlo ». Récemment, Microsoft nous collait la niou Beetle dans son Midtown Madness. Bref, le mythe continue. Dix-huit modèles de VW seront accessibles dans Beetle Crazy Cup. Chaque modèle sera décliné en plusieurs carrosseries et customisations. Ce qui fait qu'à l'arrivée, on disposera de 45 tutures pétaradantes : Beetle, Manx Buggy, Karmann Ghia, Towd, Baja Buggy, New Beetle Cup, 356, Van et tutti quanti. Ambiance sixties oblige, ces caisses seront couvertes de décorations criardes. Tout à fait dans le style de la bagnole de Austin Powers.

Un peu de technique

La première chose qui saute aux yeux dans cette version preview, c'est que Beetle Crazy Machin bénéficie d'un moteur 3D de bon aloi. Sur une machine récente, le jeu s'avère déjà très fluide en 1024x768 en millions de couleurs. Le résultat à l'écran est aussi très esthétique. Le moteur intitulé « Ambush engine » est capable d'afficher 12 000 polygones à la fois, que ce soit en version accélérée ou purement logicielle. Parmi ses autres caractéristiques, on peut relever des ombrages de M. Gouraud, des surfaces réfléchissantes, des ombres dynamiques, des effets de particules, un bon kilo de Z-buffer, de la

GENRE
Arcade

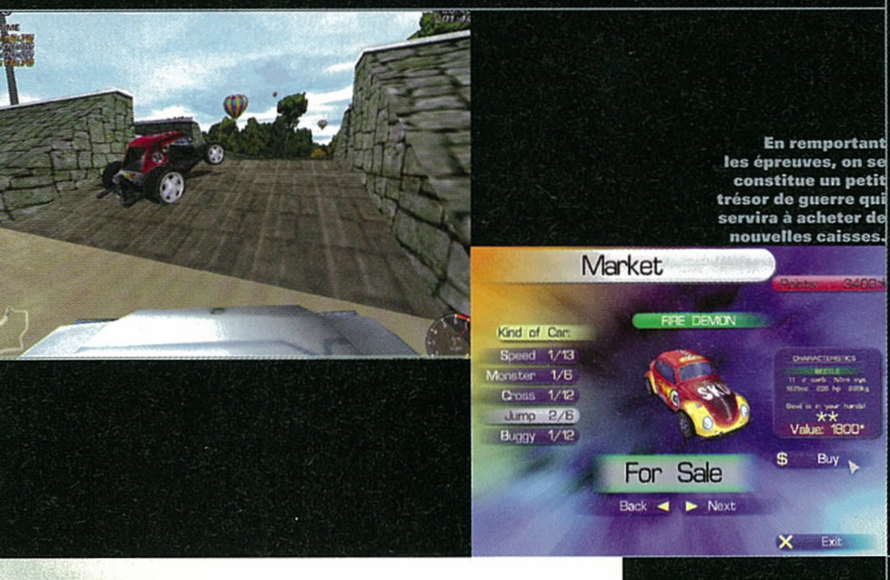
ÉDITEUR
Infogrames Multimedia 2000

DÉVELOPPEUR
Xpiral

SORTIE PRÉVUE
Février 2000



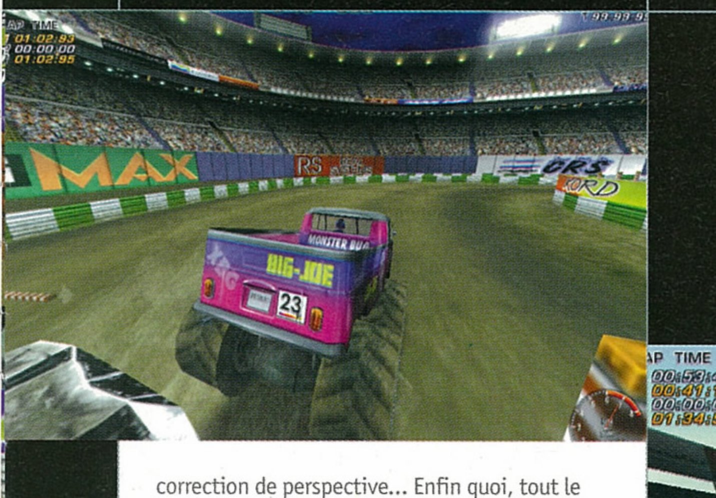
Toujours bien venu, le mode écran partagé pour s'éclater à deux sur une même machine.



En remportant les épreuves, on se constitue un petit trésor de guerre qui servira à acheter de nouvelles caisses.



Il n'y aura pas de clipping. C'est-à-dire que tous les éléments du décor, même les plus lointains, pourront être affichés par le programme.





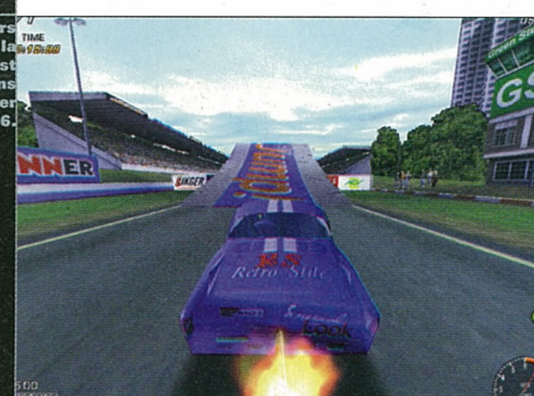
Le comportement physique des véhicules devrait être assez soigné, avec une gestion indépendante des suspensions pour chaque roue.

correction de perspective… Enfin quoi, tout le fatras habituel. Sauf que là, les programmeurs insistent pour faire remarquer que tous ces effets sont appliqués en permanence à tous les objets visibles à l'écran. Ben s'ils le disent…

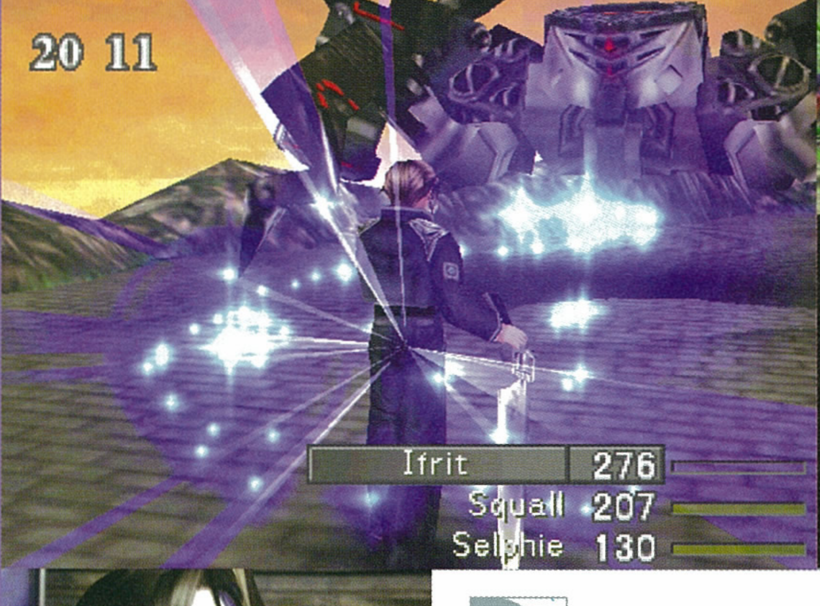
Beaucoup de fun

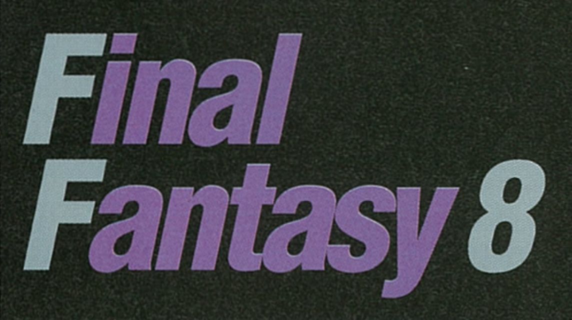
Ce qui est bien, c'est que Beatles Crazy Cup ne se cantonnera pas à des courses de vitesse. Il y aura d'autres types d'épreuves un peu plus délirantes. En mode Jump, il s'agira d'effectuer le saut le plus long à bord d'un dragster de fortune enrichi à la nitro. Dans le mode Monster, vous prendrez les commandes de Monster trucks. Les épreuves de Buggy se dérouleront sur la plage en bord de mer. Le Cross correspond à une épreuve de course en salle avec des dunes et des croisements. Enfin, Speed est une course sur route asphaltée. De la variété, comme vous pouvez le constater. Ces épreuves pourront évidemment être disputées lors de championnat et autres challenges. Ici aussi, Beetle promet d'être intéressant, puisqu'un système de « marché » permettra d'acheter de nouveaux véhicules entre chaque manche de la compétition.
Avec son ton humoristique, Beetle ne pouvait pas laisser passer l'opportunité d'un mode multijoueur. Plus original, les développeurs ont eu la bonne idée de permettre à huit joueurs de s'affronter sur un même PC en mode League. Sinon, dans la grande tradition judéo-chrétienne, les amateurs de vitesse pourront se faire reluire le champignon en réseau local IPX. Tiens, mais où est donc passé le mode TCP/IP ? Ça serait quand même étonnant qu'on ne puisse pas y jouer sur Internet. Mmmh, ce sera donc un point à élucider lors du test, le mois prochain.

iansolo



Le concours de saut à la nitro n'est pas sans rappeler nterstate'76.





GENRE
Aventure/Rôle

ÉDITEUR
Eidos Interactive

DÉVELOPPEUR
Squaresoft

SORTIE PRÉVUE
Mars 2000

Fidèle à sa réputation, Final Fantasy 8 vous fera vivre des romances très fleur bleue : amour, jalousie, haine, les « Feux de l'amour » à la mode japonaise.

Des personnages fleur bleue, une aventure sentimentale et violente, Final Fantasy arrive sur nos PC pour nous entraîner dans les tréfonds des clichés sentimentaux japonais. Sortez les violons, l'âme asiatique nous dévoile son idéal romantique.

Il s'appelle Squall. Beau mercenaire aux mèches tombantes, son cœur frémit pour une jeune femme mystérieuse, et pourtant il n'en laisse rien voir. S'il n'y avait le contexte guerrier et la compétition avec un autre homme, on se dirait presque qu'on nage en plein délire Harlequin. Le scénario respecte la tradition, un plaisir pour les adeptes du genre.

Question moteur, Squaresoft a voulu passer à la 3D en transformant personnages, animations et monstres. Si le concept était plutôt réussi pour la PlayStation et pour ce type de produit, son adaptation au PC semble plutôt ratée. Apparemment, les développeurs ont été tenus de transférer point par point le programme console. Du coup, on est loin de la qualité que pourrait offrir l'accélération 3D. Heureusement, une grande partie des points forts du FF7 ont été conservés dans ce FF8 : décors en 2D superbes, vidéos impressionnantes et animations hallucinantes montrent toujours la grande maîtrise de Square dans sa partie.

L'évolution la plus notable sera sans aucun doute la nouvelle manière d'apprendre les sorts, qui vous obligera à les piquer à vos ennemis lors de combats : voilà qui devrait pimenter le côté répétitif des affrontements. Avec un peu de chance, l'aventure aura subi le même sort, et on aura droit à un Final Fantasy moins monotone que d'habitude. À voir lors du test.

Kika

Ah ! ils sont forts ces développeurs, ils ont réalisé des vidéos somptueuses qui vont en jeter plein les yeux.



Les gardiens vous donneront un sacré coup de main pour éliminer vos adversaires les plus coriaces.





Kika

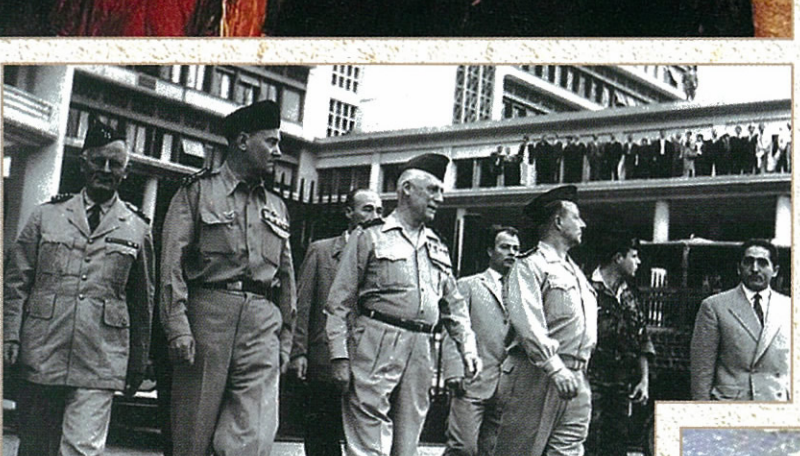


Le XXe siècle et l'Histoire de France

EDITEUR MONTPARNASSE MULTIMEDIA

SUR PC CD-ROM

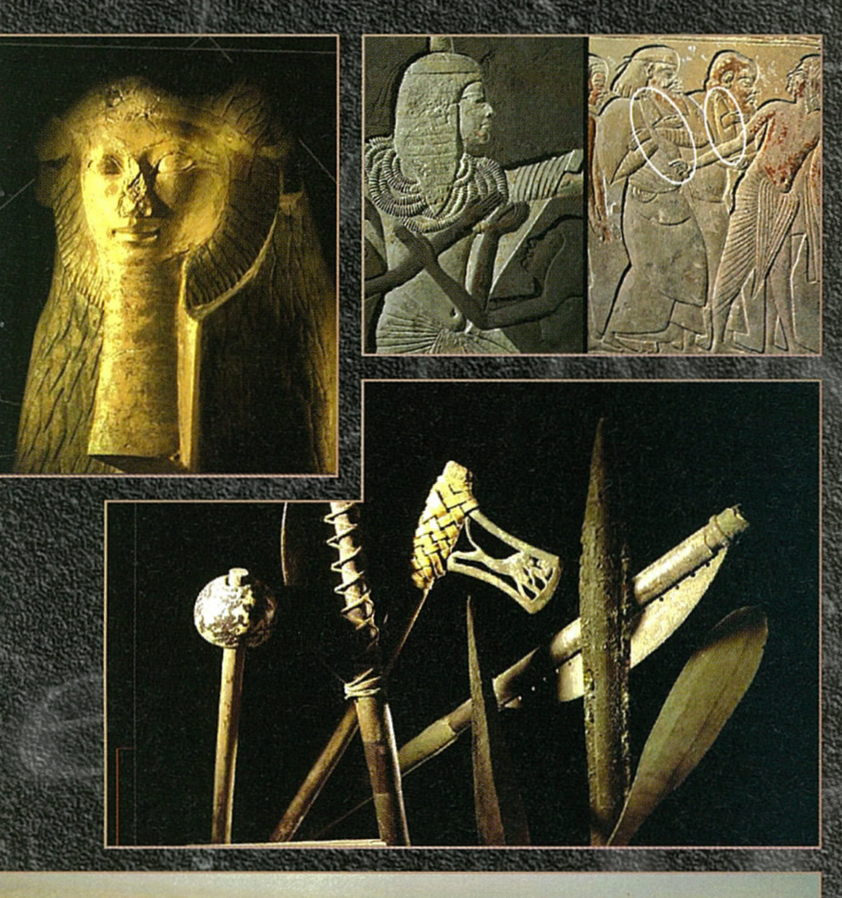
Pour cette nouvelle année, Montparnasse Multimedia a choisi de réunir ses deux produits historiques en un seul, pour offrir une compile complète des évènements passés. L'Histoire de France vous donne une description détaillée et des explications simples sur l'évolution qu'a connue notre pays à travers les âges. Le XXe siècle débute exactement en 1900. Vous y trouverez les nombreuses guerres qui ont déchiré notre époque mais aussi l'investiture de Clinton et la mort de François Mitterrand. Basés sur des articles écrits par les auteurs de l'Encyclopédia Universalis, ces CD offrent une analyse détaillée et une documentation très complète. Textes, photos, vidéos, commentaires sonores accompagnent ce plongeon dans le passé. Les outils de recherche sont puissants. Outre des filtres par thèmes, ils proposent également une chronologie laissant toute possibilité d'accéder aux archives. Des liens hypertextes permettent d'approfondir ses lectures, et un carnet regroupe les documents susceptibles de vous intéresser par la suite pour la constitution d'un dossier et son exploitation. C'est autant un outil de travail qu'un soft culturel. Vous pouvez extraire n'importe quelle fiche pour l'imprimer ou la sauvegarder sur votre disque dur. Ces produits sont ouverts et sérieux. Leur interface permet une exploitation complète et instantanée des archives. Leur cible est plutôt un public adulte mais si votre enfant est vraiment intéressé, il s'y plongera sans problème et se passionnera vite pour les multiples détails que comportent les récits.



Égypte, voyage au pays des pharaons

ÉDITEUR MONTPARNASSE MULTIMÉDIA
SUR PC & MAC CD-ROM

Pour ce début d'année, cet éditeur français fait fort. C'est le second produit de qualité qu'il sort. Celui-ci est réalisé en collaboration avec « Géo » et la chaîne de Télé La Cinquième. Égypte vous emmène faire un tour au pays du bord du Nil, comme si vous partiez en voyage. Carte des régions, explications claires et simples des ruines égyptiennes. Bref, vous partirez à la découverte d'un pays dont la civilisation ne s'est pas arrêtée à l'époque des pharaons. On y parle même du canal de Suez et du terrorisme islamique. Le soft traite aussi bien et avec autant de clarté de la haute antiquité que de nos temps modernes. Les documents sont de superbe qualité et dès que possible on vous montre des paysages vivants. C'est un vrai plaisir de naviguer dans les menus. L'interface est réalisée de telle manière que vous avez l'impression de partir en voyage avec un guide. Il ne vous manque plus que la chaleur pour vous y croire. Plusieurs lignes directrices sont accessibles vous laissant un choix totale dont la manière d'aborder le produit.







Kangy's au CM2

ÉDITEUR MILAN ÉDUCATION MULTIMEDIA
SUR PC & MAC CD-ROM

Kangy est le petit kangourou qui anime ce produit. Il entraîne vos enfants dans une série d'exercices de Français et de Mathématiques de niveau CE2, CM1 et CM2. Ici, on est loin de « Lapin malin ». On joue dans la cour de l'Éducation Nationale : Milan a suivi scrupuleusement le programme pour fournir des problèmes dignes du Bescherelle. C'est le soft idéal à offrir aux parents stressés qui s'imaginent avoir des cancres à la place des génies qu'ils espéraient : les gamins bossent dur et sont récompensés par des petits jeux sympas.



Traitors Gate

ÉDITEUR OCELO
SUR PC & MAC CD-ROM

Traitors Gate propose une visite de la tour de Londres vue du côté des spécialistes de la cambriole. Alarmes, systèmes de sécurité, coffres-forts, gardes, vous devrez tous les éviter pour réussir à remplacer les bijoux de la couronne avec des faux avant qu'on ne les vole. Le challenge est assez sympa, surtout si vous aimez traîner dans les égouts ou les coins sombres. Loin d'être un tour culturel bien que la tour ait été modélisée dans ses moindres recoins, ce soft vous entraîne dans une longue série de puzzles de difficulté croissante.

petites annonces

PA MODE D'EMPLOI

Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès de qui vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez logiciels ou matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

VENTES PC

Dép. 10. Vds processeur PII 233 (tbé avec ventilo) prix à débattre ou échange contre Sidewinder Dualstrike ou Freestyle Pro. Tél. : 03 25 37 07 51.

Dép. 13. Vds Zip Iomega + 15 disks 100Mo : 650F. Mr Lamalle Éric, 83 av. de Lattre de Tassigny, 13009 Marseille.

Dép. 13. Vds 3dfx2 + Ati All in Wonder Pro : 600F, imprimante Epson Stylus Color 300 : 300F. Contacter Julien sur Byrajh@free.fr ou tél. : 06 67 30 20 34.

Dép. 25. Vds carte mère Asustek P2L97 + PII 266MHz : 600F prix cassé pour vente urgente. Contactez-moi au 06 83 21 17 48 à toute heure. Merci ; le premier sera servi.

Dép. 33. Vds carte vidéo S3 Daytona 64V 2Mo : 200F, 3dfx1 Voodoo Dragon 4Mo + log : 200F. Cherche écran 14 pouces ou +, ayant une bonne résolution, pas cher SVP. Tél. : 05 57 74 99 48 (la S3 est 2D/3D).

Dép. 35. Vends SoundBlaster Live ! version boîte avec carte additionnelle d'entrées/sorties numériques et midi, accessoires et logiciels + Liveware 3.0 en français 800F. Tél. : 02 99 83 98 06, demander Laurent.

Dép. 41. Vends graveur 4x4x32 + Nero tout neuf cause offert à Noël 1300F/T boîtier AT alim 230W cherche enceintes + carte son. Tél. : 02 54 79 54 53 après 18h.

Dép. 48. Vds carte graphique AGP ATI Xpert@Play 4Mo SGRAM ext à 8Mo. Tél. : 04 66 32 41 12 après 18h.

Dép. 59. Vds P200, 32Mo SDRAM, 1,2Go disque dur, carte vidéo Matrox Mystique et Diamond Monster 3dfx, carte son 16 bits, CD-Rom 16x, écran 14", clavier souris, Win95, Word7. Tél. : 03 20 22 43 15. Prix 2000F à débattre.

Dép. 59. Vds PC Intel 120MHz, 40Mo, carte S3 Virge 4Mo, disque 1,3Go, CD 6x, boîtier, Win95, Office97, 1800F. Tél. : 03 28 49 30 99 sans écran.

Dép. 59. Vds cartes graphiques Voodoo Rush : 200F, Voodoo II + carte Matrox Mystique : 300F, Xentor 32 TnT2 Ultra + stv neuf : 1100F, CD Panasonic 24x : 100F. Tél. : 03 20 37 31 51.

Dép. 59. Vends CPU PII 266 350F cm Abit LX6REV11 350F carte vidéo Trident AGP 4Mo 100F carte réseau NE2000 50F le tout à débattre Tél. : 03 20 22 89 13 twils@nordnet.fr.

Dép. 59. Vds P120, 40Mo RAM, carte vidéo 4Mo, disque dur 1,2Go, lecteur CD + Win95 + Office97 sans écran : 1800F. Tél. : 03 28 49 30 99.

Dép. 60. Vds P200MMX DD 2,1Go CD 16x Win95 Voodoo2 12Mo écran 15" imprimante HP 670c Joystick Microsoft Sidewinder le tout très peu servi factures 12000F vendu 3900F. Tél. : 03 44 59 16 00. Portable : 06 72 31 54 23.

Dép. 67. Vds volant retour de force ACT-Labs Force RS + jeu, le tout en excellent état. Valeur : 1250F, cédé à 700F + port. Tél. : 03 88 70 26 64 (Aurélien).

Dép. 67. Vends Celeron 266MHz 64Mo RAM DD 3,2Go écran 15" 3dfx Banshee CD 32x SoundBlaster 128, le tout 4500F. Demander Guillaume au 03 88 95 93 08. Urgent.

Dép. 68. Vds graveur Traxdata (que CD-RW) il ne grave pas CD-R : 400F et Voodoo2 maxi : 350F, ou le tout à 700F. Contact : 06 17 52 83 21 ou Gaetan.marck@wanadoo.fr ou Gaetan Marck, 9 rue Weissenbacher, 68260 Kingersheim.

Dép. 69. Vds moniteur Samsung Syncmaster 710S-17" : 1800F, carte Diamond Viper V550 : 500F. Tél. : 04 78 59 41 60 ou cedri@club-internet.fr.

Dép. 70. Vends K6-166 MMX + écran 14" + carte vidéo 2Mo + carte son 16bit + lecteur CD 24x + lecteur disquette 3,5Mo + disque dur 2Go + souris + clavier + logiciels récents : 3500F à débattre. Contacter le 03 84 78 75 26 après 18h et W.E.

Dép. 75. Vds carte 3dfx 2 12Mo S3 PCI et AGP CD-ROM 36x mémoire 2x8Mo DIM et divers prix à débattre. Tél. : 06 14 31 21 38.

Dép. 75. Vends carte 2D/3D ATI Rage Fury 32Mo AGP 2x sortie TV décompression MPEG 2 (achat 03/99) : 600F. Vends aussi carte d'extension SB Live ! :300F. Vends encore i740 : 100F (tous les drivers sont fournis). Tél. : 06 87 04 83 80.

Dép. 75. Vds écran 15" Viewsonic 690F, carte graphique Ati Xpert@Work 4Mo 150F, processeur Pentium II 266MHz 590F. Contacter Fabrice au 01 42 54 08 94.

Dép. 75. Salut ! ! Je vends 2 paires de baffles : Pro Beat, 30F et SoundBlaster, 30F. Tél. : 01 42 28 76 67, demandez Guillaume.

Dép. 75. Dell 450, 128Mo, DD 10Go, Geforce 256, graveur SCSI, carte son Turtlebeach Montego2, fax-modem US Robotics V90 56K, volant à retour de force Microsoft, écran Nokia 17" Trinitron, Joystick à retour de force Guillemot. Le tout à 9000F à débattre. Tél. : 01 47 07 72 88.

Dép. 77. À vendre volant Microsoft à retour de force dans emballage : valeur 1290F, vendu 1000F à débattre. Tél. : 01 64 02 32 19 après 18h.

Dép. 77. Vends Matrox G400 16Mo AGP simple écran + CD drivers : 600F neuve. Cherche carte Miro-TV. Merci. 01 64 08 93 33 (heures repas).

Dép. 77. Urgent ! Vds carte mère Super7 AT/ATX 300F, processeur K6 2 350 o/c 450 + ventilos, 400F. Carte son SB64PCI, 100F. Boîtier moyen tour AT 200F. Lecteur CD 24x, 100F. Tél. : 06 19 49 35 40.

Dép. 78. Vends pack DVD, soit une carte de décompression (DXR2) et le lecteur 2x/24x multizone ; également Voodoo2 12Mo , ATI Xpert@Play 8Mo pack DVD : 750F la Voodoo2 : 400F. L'ATI : 200F. Contactez-moi au 06 60 70 09 03 (Paris/banlieue).

Dép. 78. Vds carte 3dfx Voodoo2 toute neuve car non compatibilité. Prix sans jeux : 300F ; avec jeux : 350F à débattre Tél. : 01 30 71 67 72 après 18h.

Dép. 78.Vends Voodoo Banshee 16Mo SGRAM + drivers excellent état : 450F, joystick Microsoft standard : 100F. Contacter Timour au 01 39 69 43 03 ou tymor@wanadoo.fr.

Dép. 78. Vds processeur K6-2 400MHz overclocké 450MHz + carte mère Asus : 1000F. Carte graphique TnT Ultra Asus : 450F. Tél. : 01 34 60 20 75.

Dép. 78. Vds PII 450 19 pouces 128Mo 36x DD 10Go TnT2 Ultra + TwT SBlive + 5 enceintes, clavier, tour, souris, Sidewinder retour de force. Prix : 8500F. Demander Aymeric. Tél. : 01 34 65 11 82.

Dép. 78. Vds carte 3dfx Voodoo2 Banshee prix : 300F ; avec jeu : 350F. Tél. : 01 30 71 67 72 après 18h.

Dép. 80. Vds imprimante Hewlett Packard 895CXI valeur 2000F 2 mois vendue 1400F sous garantie et graveur Philips CDD 2000, peu servi, 450F. Tél. : 03 22 48 45 18 ou 06 63 10 12 34.

Dép. 86. Vds AMD K6 200MHz, écran 15" DD 2Go, 32Mo RAM + CD-Rom 24x + carte son PCI 64 + Win98 et logiciels + imprimante BJ200 (Canon). Prix : 2300F. Tél. : 05 49 51 37 31.

Dép. 88. Vds lecteur CD 32x Mitsumi 290F, mags Joystick année 99, 15F l'unité avec BC, clavier 105 T. Windows 90F, carte son compatible SB 100F ; Richardot Pierre, 24 Impasse Baillot 88200 Remiremont.

Dép. 88. Vds lecteur CD 36x : 300F, magazines Joystick année 98 avec CD 20F l'unité ; écrire à M. Richardot Pierre, 24 impasse du Baillot, 88200 Remiremont. Tél. : 03 29 23 20 90 à partir de 20h.

Dép. 89. Vds carte 3D Intel. i740 8Mo AGP2x + carte son Yamaha 16 bits + drivers, le tout 200F. Tél. : 03 86 51 05 03 demander Benoit, ou e-mail : benoit.mille@libertysurf.fr.

Dép. 91. Vds disque dur Quantum Fireball 1,6Go : 200F TnT2 Ultra Xentor32 : 900F à débattre. Tél. à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Dép. 91. Vds lecteur Zip Iomega externe 2Go : 800F, 2 cartouches Zip 2Go : 600F, ou le tout 1200F. Demander Christophe au 01 69 45 10 81.

Dép. 92. P233MMX + 64Mo SDRAM + Voodoo3 PCI + CD SCSI Plextor + SB AWE 64 + enceintes + DD 3,2Go + modem 33k + écran 15" Philips 105S + souris Microsoft avec molette + clavier + Windows98 + Office97 : 4000F. Benjamin au 01 46 44 48 28 ou couz@free.fr.

Dép. 92. Vds cartes 3D ATI Xpert@Play 8Mo + Diamond Monster 3D2 (Voodoo2) boîte + factures 500F. Tél. soir 18h30 au 01 45 37 14 12. Demander Sylvain.

Dép. 92. Vends microprocesseur P166MHz MMX 150F à débattre. Contacter Joachim au 01 47 90 91 26 ou par e-mail à gomard@free.fr.

Dép. 92. 2 barrettes de 4Mo chacune : 20F l'une. Écran pour 486 Compaq 12" a peu près 30cm : 100F + écran 14" avec filtre : 300F. Clavier + souris pour 486 : 40F. Appeler Jeremy au 01 45 06 38 44.

Dép. 93. Vends Creative Voodoo2 8Mo : 900F. Demander Igor au 01 48 34 88 73 après 18h, carte mère Abit BH6 + PII 450MHz : 1200F. Tél. au 06 88 86 01 09.

Dép. 93. Vds SoundBlaster Live ! Player (achetée fin 08/99) 400F avec en plus le Live ! Ware 3.0 version CD (nov. 99). Alban : 01 43 02 01 63 ou bones@club-internet.fr. Urgent ! !

Dép. 93. Vend 3dfx Creative Voodoo2 8Mo avec boîte et jeux inclus : 300F. Tél. : 01 48 34 88 73. Demander Igor après 18h, vends aussi N64 + 2 manettes + jeux + memory card, le tout avec boîtes : 800F.

Dép. 93. Achète CPU PII 300 ou 333MHz et ou 3dfx2 + câble Sli. E-mail : fabcad@club-internet.fr.

Dép. 93. Vds pièces détachées : tous drivers fournis. K6 200 : 150F, sa carte mère TX5 : 200F, 2x16 EDO : 100F une, ATI Rage 4Mo : 150F, son 32 bits : 80F, le tout : 600F. Demander Olivier au 01 48 91 36 92 (région Paris).

Dép. 93. Vds portable AST Pentium 133 multimedia 16Mo, DD 1Go, écran couleur FTT matrice active, sacoche de rangement. Prix : 4000F à débattre. Contacter Lorrain au 01 42 35 46 52 après 19h.

Dép. 93. PII 266 à 333, 32Mo, 15", SB PCI 128, TnT 2 16Mo, modem 36K, Epson Stylus 300 + jeux et logiciels : 6500F. Tél. Kevin après 18h au 01 48 27 89 88 (overclockable).

Dép. 93. Vds 3dfx2 KTX 8Mo overclockée et refroidie par ventilo : 400F, lecteur CD Nec 9x IDE : 100F, Joypad Saitek X6-13M : 130F, Stick Logitech Wingman Extreme : 100F. Le tout en bon état (boîtes, sauf CD). Tél. : 01 48 57 34 74.

Dép. 94. Urgent. Vds DD Quantum 6,4Go UDMA33 : 650F, CD Asus 40x (UDMA33) : 250F, carte mère Asus P2B + PII 350MHz (ou 392) : 1900F, carte 3dfx 4Mo Monster 2D : 200F. Demander Steve au 01 49 62 54 77 après 19h. PC quasi complet 1500F.

Dép. 95. Vds graveur CD-RW Acer 4x2x32x état neuf : 1200F + DVD-Rom Hitachi 6x24x : 550F + carte graphique Ati Xpert@Play 8Mo accélératrice 2D/3D ; DVD sortie TV : 400F. Cherche volant Force Feedback. Demander Simon au 01 34 67 01 78.

Dép. 95. Vds 2dfx Voodoo1 4Mo : 250F et S3 Trio 3D AGP : 150F (2 cartes de 6 mois, derniers drivers) prix fermes ; assez urgent. Contacter Damien au 08 84 46 82 28 ou au 01 34 15 46 81 de 18h30 à 21h.

Dép. 95. Vds carte son Maxi Sound 64 Home Studio 2 boîtes notice + accessoires état neuf : 300F + vds souris Microsoft Intellimouse Explorer neuve (pas déballée) : 290F. Tél. : 06 86 80 19 48.

ACHATS PC

Dép. 26. Recherche CPU 200 Intel non MMX, carte vidéo Voodoo 2000/3000 PCI, RAM EDO et SDRAM, disque dur IDE > 2Go, CPU Celeron, TnT2 Ultra. Faire offre sur mail jack338@caramail.com

Dép. 35. Urgent ! Recherche carte accélératrice 3dfx Voodoo3 2000 ou 3000 ou Riva TnT2 16Mo en bon état et à un prix raisonnable. Demander Jonathan après 18h30 (répondeur si absent) au 02 99 62 42 36.

Dép. 59. Achète modem, carte 3dfx, graveur et autres à bon prix. Recherche anciens numéros de Joystick du 95 au 101. Tél. à Yann au 06 67 15 75 63 après 19h.

Dép. 59. Cherche 2 Voodoo 2 SLI pas cher et 12Mo écrire à Frédéric Mora, 39 rue Alsace-Lorraine, 59880 Saint Saulve.

Dép. 59. Achète disque dur 2Go et plus entre 250F et 400F. Demandez Pierre Edouard au 03 20 72 31 63.

Dép. 62. Urgent ! Recherche Pentium 200MMX non overclocké. Demander Alexandre au 03 21 02 86 87 après 18h30.

Dép. 75. Recherche mémoire RAM certifiée 100MHz 128Mo ou 64Mo. Tél. : 01 43 64 35 77. Demander Brice.

Dép. 92. Urgent ! Recherche carte son ISA compatible SB 32 (ou plus) à prix raisonnable + 64Mo de RAM EDO (2x32). Tél. : 01 47 33 26 54. Demander Victor.

VENTES AUTRES

Dép. 06. Vends télécommande d'avion Hitec Focus 4 sans servos 600F. Alex au 04 93 27 28 73 ou 06 86 77 75 80.

Dép. 13. Vends N64 + jeux état neuf (juillet 99) 490F. Mr Neto Fabien, 44 All Grande Bastide Cazaulx, 13012 Marseille.

Dép. 18. Vends PC Amstrad 1512 couleur avec disque dur lecteur de disquettes et disquettes 500F. Tél. : 02 48 70 34 18.

Dép. 37. Vds N64 + 2 manettes + carte mémoire + vibreur + jeux, le tout en excellent état. Prix : 1300F. Tél. : 02 47 59 02 07.

Dép. 57. Vds N64 + jeux + Action Replay + 3 manettes + volant + pédalier + 2 cartes mémoire + vibreur + expansion pack. Le tout très bon état : 1400F avec revues 64. Contacter Mathieu au 03 87 38 14 20. Prix à débattre.

Dép. 75. Psion série 5 « 8megas » + câble Modem GSM Nota pour Nokia + adaptateur secteur état neuf + documentation + logiciel Psiwin : 3700F à débattre. Contactez-moi au 06 03 13 07 69.

CONTACTS

Dép. 31. Vds N64 + 2 manettes + jeux + vibreur : 1100F. Tél. : 05 61 61 27 57 ou dmaillam@ensica.fr.

Dép. 33. Vds Power Mac G100/66 + DD 500Mo + CD + 32Mo + lecteur 3,5' + jeux, le tout 1200F à débattre. 05 57 71 13 25 le soir.

Dép. 33. Recherche joueurs(ses) pour LAN party le W.E. sur jeux divers. Hébergement et party dans garage chauffé. Apportez juste votre PC, à boire et à manger. Plus d'infos au 05 56 72 20 32 ou gehasia@hotmail.com.

Dép. 61. Vous avez un PC ? Vous aimez jouer en rézo ? L'ARA est là. Pas Croft mais l'association réseau Alençon. A cs, AOE2 ou Midtown, venez vous éclater avec nous. Tél. : 02 33 26 34 84 ou matthew@wanadoo.fr ou www.chez.com /alencon.

Dép. 76. Je recherche un ou plusieurs programmeurs en CGI (bénévole) pour pouvoir m'aider. Contactez-moi au regent@normandnet.fr ou allez aussi sur mon site au www.multimania.com/djkilldog (si vous avez des idées aussi).

Dép. 78. Tu te sens un dieu à Q2 et Q3 ? Tu as une bonne connexion à Internet et tu te connectes souvent sur les serveurs : fragland, joystick et nordnet ? Alors fonce vite sur le site de notre clan ! http://blademaster.com.tc.

Dép. 92. Cherche contacts sympas sur 78 et 92 (Garches) François 06 61 85 01 26 ou frapink@yahoo.fr.

Dép. 95. Attention : si vous êtes un inconditionnel des séries TV les plus surprenantes et les plus délirantes, je vous donne rendez-vous sur le site http://vicostyle.free.fr Vous ne serez pas déçu et encore bonne année !

JOBS

Dép. 78. Recherche graphiste amateur pour un projet de jeu de stratégie en 3D. Contacter Jérôme au 01 39 71 91 87.

Dép. 92. Duran New Media, dans le cadre de son développement dans le secteur des jeux vidéo, recherche des game designers ainsi que des level designers pour travailler sur des projets de type action et aventure/action. Poste basé à Issy-les-Moulineaux (92170) ; rémunération en fonction de l'expérience.

Contact : Xavier Talgorn, Tél. : 01 45 29 76 87. Xavier@dunet.com.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 112 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

Milia d'Or 2000
Prix Spécial du Public

En partenariat avec 



Depuis maintenant six ans à Cannes, les Milia d'Or récompensent l'innovation et la créativité des jeux et des produits interactifs du monde entier.

Décernés par un Jury international d'experts, ils sont une référence mondiale et une marque d'excellence.

... et cette année, tout le monde peut voter !



Votez pour votre jeu, titre multimédia ou site web préféré, du 17 janvier au 11 février 2000

sur www.milia.com

Les Milia d'Or sont organisés en partenariat avec DVD Forum 



LE MARCHÉ INTERNATIONAL DES CONTENUS INTERACTIFS

Think.Tank Summit : 14-15 février 2000
Exposition : 15-18 février 2000
Palais des Festivals · Cannes · France

COURIR NE SUFFIT PAS

Nouvelle Intelligence Artificielle meurtière



Nouveaux mouvements en motion capture



Traquez les terroristes avec 22 armes différentes



DELTA FORCE 2

NOVALOGIC - THE ART OF WAR.

Retrouvez l'arsenal des forces spéciales sur :

www.novalogic.com

www.ubisoft.fr/deltaforce2

www.ubisoft.fr



Ubi Soft
ENTERTAINMENT



NOVAWORLD

Jeu multijoueurs jusqu'à 50 joueurs sur internet Technologie Voice-Over-Net

NOVALOGIC - THE ART OF WAR™